2007年 总第241期

零售5元

半月刊

Popsoft

大众软件®

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

08

奇迹世界

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

全面公开测试

免费注册 抢先下载

立刻登陆 SUN.THE9.COM

巅峰时刻到来 无需再等待

ISSN 1007-0060

08>

9 771007 006005

the9 第九城市




代言人：任贤齐
情撼九天 一剑诛仙
三亿点击 八百万读者
首席奇幻小说改编网游
盗情内测



诛仙
www.zhuxian.com
后金庸武侠圣典
佛道魔痴情网游
爱恨纠缠
噬魂牵
白衣独舞
叹情愁
伤心花落
合欢铃
晃若隔世
为诛仙
完美时空
PERFECT WORLD
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com
通讯地址：北京清华大学邮局84-145信箱 邮政编码:100084
公司电话:(010)58858555 公司传真:(010)58851012 客服电话:(010)58858889
完美一卡通
PERFECT CARD



TL.SOHU.COM
更宏大的江湖
更经典的金庸
4月4日不删档
终极内测
永久免费
天龍八部
金庸
TL.SOHU.COM
搜狐
SOHU.com


电玩巴士
TGBUS.com
高/人/气/电/视/游/戏/门/户
【电·玩·巴·士】
HTTP://WWW.TGBUS.COM
高人气电视游戏门户 全球500强互联网企业
【电·玩·巴·士·为·您·所·想】
全国9家直营连锁店 上海-广州-北京
一店消费/全国联保/信誉/专业/品质的保证
电玩巴士实体店面
北京中关村鼎好电子商城B1821电玩巴士专卖店 010-82697996
北京中关村海龙大厦六楼Y609/608 电玩巴士专卖店 010-82662102
北京崇文门搜秀动漫城六层6033号电玩巴士专卖店 010-51671052
北京海淀区中关村E世界地下一层C006 010-62682953
上海市浦东区张杨路721号太平洋电脑城3期3层3002 021-58355929
上海徐家汇美罗城三楼国际音响广场中庭电玩巴士专卖 021-64645079
上海五角场万达商业广场地下一层颐高数字馆A132a 021-51807132
广州市上下九步行街赛博数码生活广场3F 020-81714066
广州市天河路502号天河电脑城地下一层053号 020-38498082
02.1
06.1

CONTENTS 目录

2007年第08期 总第241期

08
2007
本期推荐

新品初评

Vista之心

——华硕两款Vista“智能主板”



作为一款全新操作系统，Windows Vista除了华丽的界面之外，还带来了全新的理念……

网络时代

虚拟货币的伪三岔口

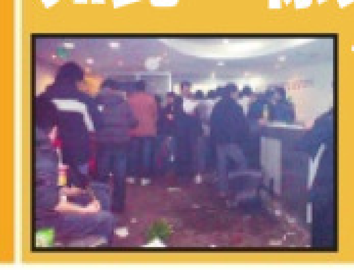


三岔口前的混乱已经持续了很久，14部委的新通知无疑是在路口上竖起了一个红绿灯……

锋利的盾

如此“惊天动地”

——摩力游“被砸”事件回放



如果不是因为一次公司被玩家“怒砸”的事件，恐怕不会有更多人知道摩力游及一款叫做……

攻城略地

幻想三国志3



当它在玩家眼前出现时，就成了2007年中文单机RPG的唯一希望！

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 刘姗姗
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年04月16日
零 售 价 人民币 5.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

今天是睡觉的日子

今天是3月21日，是《大众软件》2007年08期截稿的日子。就在漫漫长夜的煎熬中，一个好心的朋友善意地告诉我，快去睡觉吧，今天是世界睡眠日。我真的很惊诧，我不知道世界上还有这样的日子；我也有些感动，竟然还有如此充满温馨关怀的日子。据说这个日子是国际精神卫生和神经科学基金会于2001年发起的，2003年被中国睡眠研究会正式引入中国。虽然我对于国际精神卫生和神经科学基金会、中国睡眠研究会这样组织的作用和意义不甚了解，但我还是对于这样的日子表示出了一份虔诚。因为睡眠，特别是今年的主题：健康睡眠，是我这样的人所长期缺乏的。如果说因为工作原因不得不经常熬夜，但内心深处也不能不承认，更多时候是因为上网、游戏，以及夜半更深转播的那些足球赛事。我想，这样的习惯不仅出现在我身上，我的同事们，一起阅读大软的同人们，也许都是这样的一族。也许我们都清楚，10年以后，你我都会后悔今天对睡眠的透支，但我们总像戒烟一样，决心大过行动，更何况每日苦战在网吧中的痴人们。

正所谓：

十级九等八分闲，七日星转六日癫，五更四点鸡唱三，怀抱二月一枕眠。

苦海无涯，回头是岸……

King@popsoft.com.cn
完成于夜半更深

下期预告

网络时代： ebay拍卖的使用技巧
实用软件： 游戏软件的辅助软件
前线地带： 《潜行者——切尔诺贝利阴影》试玩心得
攻城略地： 模拟人生之生活物语

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

上海 王 慧	江苏 汤 旸
甘肃 王彦博	安徽 孙晴晴
江苏 倪 军	湖北 王 伟
天津 崔丽萍	四川 杜 伟

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

奖品为漫步者高级耳机一副



北京 徐 昆	湖北 陈 军	辽宁 冯晓龙
河北 赵兴国	山东 张 琳	上海 郑天余
浙江 刘 达	甘肃 黄松涛	河南 薛 楠
四川 程文斌	福建 郝 丹	广东 藤 青

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）


P5B-Plus

Vista之心——华硕两款Vista"智能主板"

■晶合实验室 魔之左手

厂商：华硕电脑（ASUS） 上市状态：已上市
售价：1399元（M2N-PLUS）/1720元（P5B-PLUS）
咨询电话：800-820-6655
附件：说明书、驱动工具光盘、遥控器组件、各种连接线等
推荐：家庭娱乐用户、高端DIY爱好者

作为一款全新的操作系统，Windows Vista除了华丽的界面之外，还带来了全新的应用理念，特别是在娱乐性和计算机管理方面有了非常明显的进步。尽管Vista完全可在目前的主流硬件平台上运行，但为了更好地利用其新特性，华硕近期推出了一系列Vista智能主板。它们是基于主流芯片组的改进型产品，包括M2N32-SLI Premium Vista Edition、M2N-Plus SLI Vista Edition、P5B Premium Vista Edition和P5B-Plus Vista Edition。本次送测的样板为M2N-Plus SLI Vista Edition和P5B-Plus，分别是之前M2N和P5B的改进型号。

通过增加额外的附件和板载元器件，华硕Vista智能主板可支持ScreenDuo、ASUS Accelerated Propeller、TPM、AI Remote和AP Trigger等基于Vista的新功能。

ScreenDuo功能主要基于Vista的Windows SideShow技术，但只有高端的M2N32-SLI Premium和P5B Premium Vista Edition主板支持这一功能。ScreenDuo通过外接2.4英寸屏幕，可在主机进入深度休眠的情况下访问其中的各种信息，例如邮件、日程表等；而在开机状态下，同样可在不影响主要程序运行的情况下进行一些简单处理工作。


ScreenDuo模块

TPM的全称为Trusted Platform Modules（可信任安全平台模组），它通过主板上的接口提供软硬件双重加密功能。华硕全系列Vista智能主板都支持TMP功能，但仅提供了接口，TMP模块需另行购买。

ASAP是指ASUS Accelerated Propeller（华硕加速器），它实际上就是一块安装在主板上的闪存，配合Vista的ReadyBoost技术，可提升一些基础应用的速度（ReadyBoost技术详见本刊之前相关文章介绍）。

AI Remote是华硕Vista智能主板的遥控功能，可通过遥控器快速启动和控制电脑，例如开关电源、程序切换、无线网络、媒体播放、节能睡眠，甚至还可控制超频优化。而在遥控器上还提供了AP Trigger按键（可自定义的程序启动键），它同时还能和ScreenDuo功能组合，提供更强大的操作与监控功能。


AI Remote遥控组件

M2N-Plus SLI

华硕M2N-Plus SLI Vista Edition主板采用nForce 500 SLI芯片组，支持AM2接口的AMD处理器和DDR2 533/667/800内存。主板提供了4条DDR2插槽，总内存容量可达4GB；有2个PCI-E ×16插槽，可支持SLI双显卡系统；另外还提供了2个PCI-E ×1插槽和2个PCI插槽；512MB的ASAP闪存模块则位于主板边缘。其nForce 500 SLI芯片上方安装了较薄的大型散热片，不会影响到扩展卡的安装，但由于散热面积较小且没有配备风扇进行强制散热，实际运行中主板这一部位的温度相当高，希望厂商能对此进行改进。P5B-Plus Vista Edition主板采用Intel 965+ICH8芯片组，支持酷睿2等LGA775接口的Intel处理器。板上提供了4条DDR2插槽，可支持最高4GB的内存容量；1个PCI-E ×16插槽、3个PCI-E ×1插槽及3个PCI插槽；ASAP模块被安装在插槽空隙中。主板背部I/O接口包括1个IEEE 1394、1个光纤输出和1个外置SATA接口。

华硕在Vista智能主板的背部I/O接口中安排了两个特殊的USB接口，专门针对AI Remote和ScreenDuo模块设计。这两个模块必须连接此处才能正常


M2N-Plus SLI Vista Edition的板上集成闪存



P5B背部接口，注意拥有Vista特殊功能的USB接口

使用，主板上也用贴纸特别标注。

在测试中，我们使用Windows Vista Home Premium中文版操作系统，安装DDR2 667内存1GB×2、讯景GeForce 8800 GTS显卡、WD 400KD硬盘。P5B-Plus和M2N-Plus SLI主板分别安装Core 2 Duo E6800和Athlon 64 X2 5000+处理器，并安装Intel和NVIDIA芯片组的最新官方驱动及NVIDIA显卡公版驱动100.65版。

测试项目	主板	M2N-Plus SLI Vista Edition	P5B-Plus Vista Edition
PCMark 05 1.20	总分	6260	8131
	CPU	5221	7440
	内存性能	4364	5671
	图形性能	10 152	10 921
	硬盘性能	6008*	6232
Sisoft Sandra Memory BenchMark	Int Buffered iSSE2（MB/s）	7170	5332
	Float Buffered iSSE2（MB/s）	7168	5327
3DMark 05 v120	1280×1024/32位色	11 987	13 428
3DMark 06 v1.02	1280×1024/32位色	8038	8633
Half-Life 2 Canals场景	1280×1024	161.24	211.53

*注：相关测试中全部开启ASAP功能。未开启ASAP时成绩会有明显下降，如该项目得分会降为5414。

华硕新近推出的Vista智能主板在Vista应用性和实际性能方面，相对于其“原型”产品都有明显提升。当然，在增加了额外附件和功能设计之后，产品价格也有明显提升，是否值得选购就要由消费者自己根据需求来权衡了。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

再度超速
——明基DW2000 20×DVD刻录机

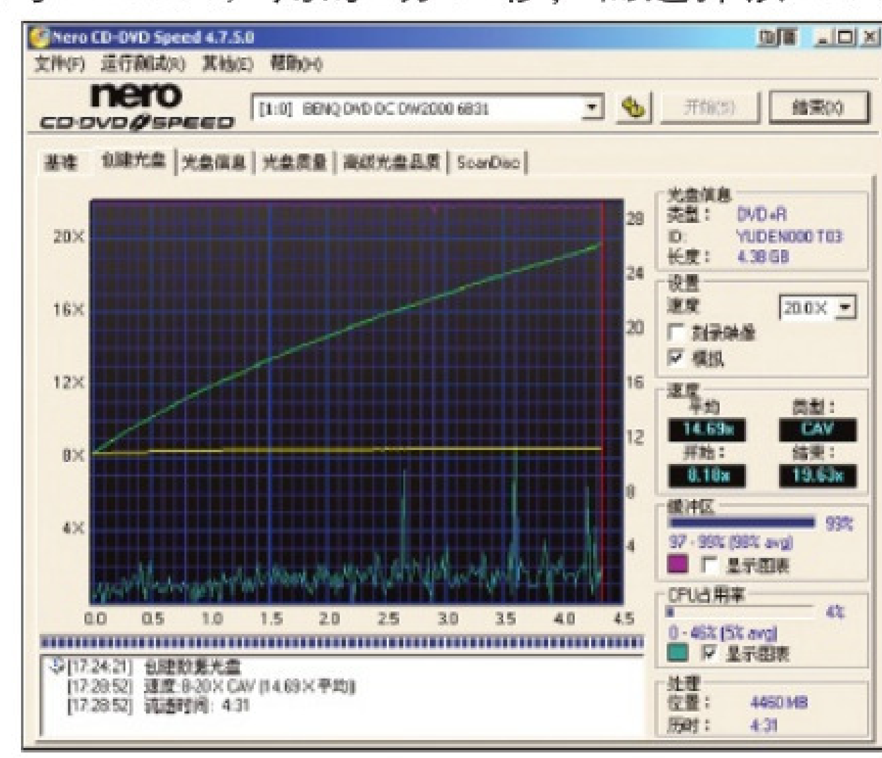
■晶合实验室 电子土豆

厂商： 明基电通（BenQ） **上市状态：** 已上市
售价： 349/359元（白色/银色） **咨询电话：** 400-888-0666
附件： 说明书、保修卡、刻录软件光盘（含Nero 6和QSuite等）
推荐： 对刻录性能有很高要求，喜欢尝新的用户

16×曾被认为是DVD光存储设备的速度瓶颈，然而当去年三星、明基、先锋等大厂推出18×DVD刻录机之后，DVD提速的脚步似乎仍未停止。半年多以后，明基的20×DVD刻录机——DW2000便来到了我们面前。我们知道，18×DVD刻录机的主轴电机转速已达到每分钟上万转，即使电机能承受更高的转速，光头组件也已达到了“体能”的极限。因为在这种极高速运行模式下，OPU光头组件必须能快速发送所要求功率的激光，并同步读取反射信号。因此明基开发了专门用于20×刻录的高速光头，其极限表现及反应速度比普通光头有大幅提升，能以20×速度长时间稳定工作。

明基DW2000样机的外形与其“兄长”DW1800（18×）一致，只是将拉丝面板的颜色由黑改为白色，显得素净大方。它支持20×DVD±R写入、8×DVD±RW复写，12×DVD-RAM和8×DVD+R DL写入，48×CD-R和32×CD-RW刻录，2MB缓存。除了DVD±R写入速度提高之外，其他规格与DW1800完全相同，同样拥有明基SolidBurn萨利刀（盘片特性自学习）技术。值得一提的是，它可通过明基QSuite软件开启OverSpeed（超速刻录）功能，结合萨利刀技术可将部分8×/16×刻录盘以20×超刻（目前只发现太阳诱电和索尼的部分盘片可支持此操作），并保证其刻录品质。

我们采用Nero CD-DVD Speed 4.7.5.0测试，盘片为威宝DVD+R（盘片ID为TAIYO YUDEN，即太阳诱电，标称8×，可以20×超刻）和48×CD-R。DW2000采用CAV刻录方式，20×刻录DVD+R（4.38GB）时从8.18×起步，最高达19.63×，平均14.69×，用时4分31秒；而选择以18×刻录用时5分01秒，以16×刻录时用时5分20秒；CD-R刻录则最高达49.22×，平均37.26×。刻录曲线非常稳定，但震动和噪声均较为明显，看来超高速刻录无论对刻录机还是盘片都是不小的考验。



20×刻录曲线



明基DW2000提供了出色的刻录性能，在20×下刻满一张DVD盘片，可比16×节省约15%的时间（49秒）。但即使你有大量高速刻录的需求，我们还是建议等相关盘片供应充足时，再考虑是否应多付出50元（同品牌16×产品约299元）来选择它。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

口袋音乐本色
——索尼爱立信W880i手机

■晶合实验室 壹分

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson） 上市状态：上市时间待定
售价：待定 咨询电话：400-810-0000
附件：说明书/耳塞/线控器/充电器/锂电池/数据线/软件光盘等
推荐：追求时尚喜爱音乐的中高端手机用户

实物大小

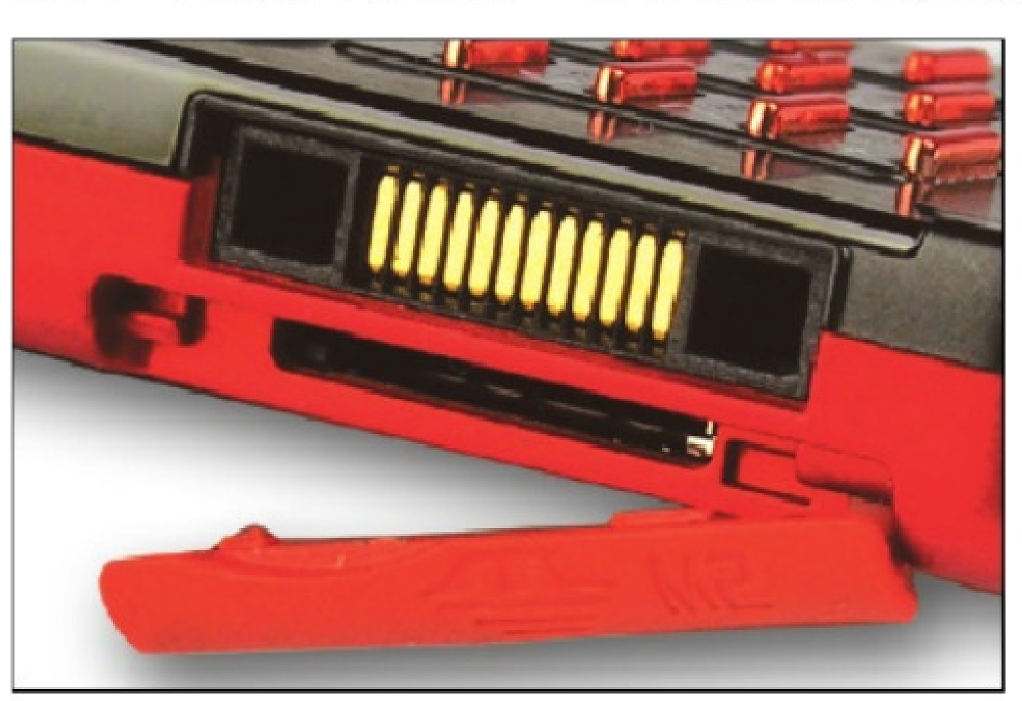
W880i是目前为止索尼爱立信手机中最轻薄的一款，直板造型设计，仅9.4mm的厚度甚至比个人音频播放器还要薄，同时它还是一款支持3G的产品，其对应的国内版本为W888c，区别在于取消了视频通话用摄像头以及对3G网络的支持。W880i共有银色和黑色两款，送测样机为黑色与橙色搭配时尚活泼，表面拉丝处理的不锈钢前面板增加了机身强度，背壳则是经过类肤质表面处理的塑料材质。这款产品的模具精度相当不错，握在手中严丝合缝，手感一流。机身多个表面上均标记有“Walkman”标志，时刻提醒人们注意它的身份——为音乐而来。

受到超薄机身的限制，W880i机身两侧的按键全部处理成较细的条状，机身左侧顶端为Walkman模式快捷键，便于用户快速进入音乐播放界面。左侧下部数据线接口和M2卡插槽平行设置。W880i最大可支持2GB的M2卡，并且支持热插拔。音乐快捷键对应的另外一侧为音量调节拨杆，在拍照和浏览图片还兼任缩放功能。拍照快捷键被设置在右侧略靠下的位置，用户横持拍照时与缩放拨杆遥相呼应，操作起来非常顺手。



键盘的设计让人褒贬不一

这款产品的键盘是其设计上的独特之处，却也是招惹非议、令人褒贬不一的地方。可能是出于造型设计的完整性考虑，数字按键也被处理为细小的条状，虽然相邻按键之间的间距并不小，但是由于按键面积变小，实际操作中手指粗大的男生多半难以适应，误触2个以上按键的情况频频发生。在我们测试的过程中，编辑部的男同事无一例外“栽倒”在这精致小巧的按键上，而以林晓同志领军的女同事则普遍爱不释手。数字键盘与屏幕之间的控制键区基本沿用了W系列的风格，所有的按键同样也被小型化，另外用“C”键取代了电源开关的功能。



数据线接口与M2插槽放在一起

这款产品采用1.8英寸26万色TFT彩色屏幕，分辨率达到240×320像素，实际测试中屏幕表现优秀，色彩饱满艳丽，图像细腻清晰。200万像素摄像头位于机身背面，虽然不具备索尼爱立信引以为豪的自动对焦功能，也能提供令人满意的成像质量。屏幕左上角的摄像头用于3G应用中的视频通话功能，偶尔用来抓拍一些生活小品也是令人开心的事情。辅以内置的VideoDJ、PhotoDJ软件，用户可以轻松做出自己的小短片，并通过W880i全面的数据传输功能与他人分享。



正面额外设置一个摄像头用于视频通话

W880i支持GSM/GPRS 900/1800/1900MHz网络，内置WAP/Web Netfront Access 3.3浏览器，支持支持蓝牙v2.0版本和Push电邮。它内置Walkman2.0版本，支持MP3/AAC/e-AAC+等格式的音乐文件。音乐播放支持播放列表，提供4

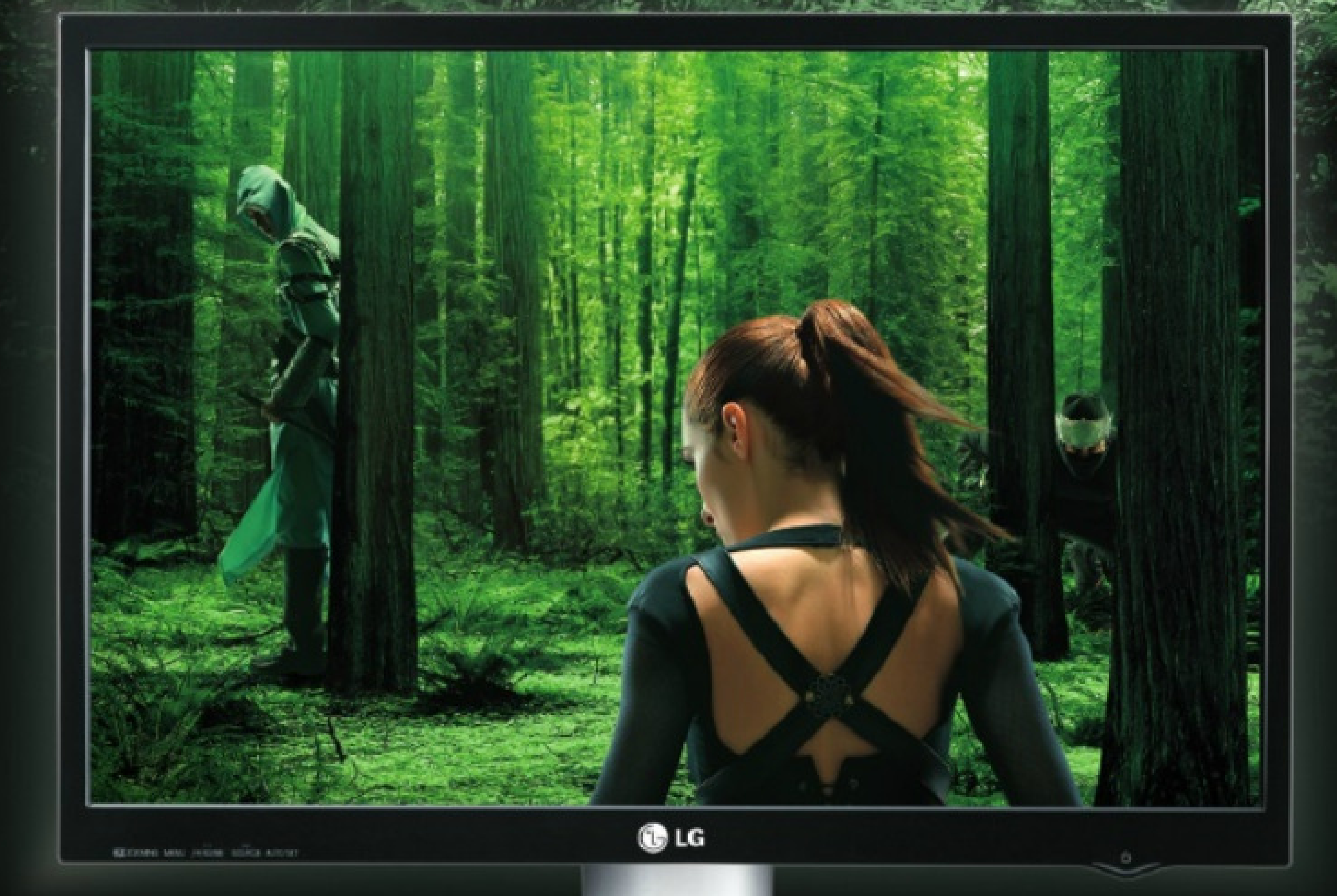


W880i拥有200万像素的摄像头，成像质量令人满意



超越想象，锐不可当

锐比3000:1，无处藏身



3000:1 Digital Fine Contrast

锐比(DFC)

锐比(DFC)技术：LG以创新科技，不断挑战视觉极限。3000:1的超高对比度，创造出更为完美的视觉娱乐体验。获得Windows Vista认证的专业宽屏显示，支持HDCP协议，让世界更加宽广。

锐比(DFC)3000:1对比度的产品：
17" L1770HR　19" L196WTQ / L1970HR / L1960TR / L1900J / L1900R
20" L206WTQ　22" L226WTQ

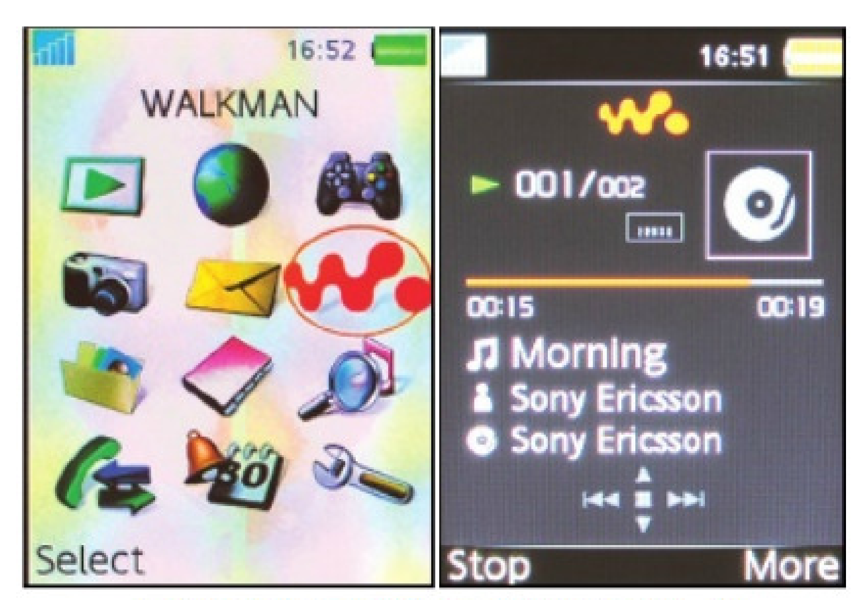
暗部画面层次分明	丰富色彩明艳动人
细节呈现淋漓尽致	动态影像清晰流畅



L226WTQ

种EQ效果的同时还支持用户自定义EQ，功能较为齐全。音质测试我们分别使用了W880i原配耳塞和达音科EX01耳塞，W880i的音质表现令我们满意，音色略暖，中频人声密度较好，高频明亮且有一定延展性，低频相对薄弱，下潜深度与量感均有不足。整体来看W880的音质与中等价位的个人音频播放器相当甚至略好，不过原配耳塞的素质较差，中频寡淡无味，高频单薄干涩，低频孱弱无力。好在W880i的线控器上采用标准3.5mm立体声耳机插孔，允许用户自行更换耳塞，建议对音质要求较高的用户换用更好的耳塞/耳机。


实拍样张，表现令人满意



主菜单和音乐播放界面沿用过去的风格

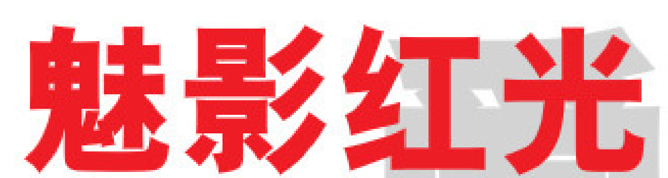
参数表	
网络频率	GSM/GPRS 900/1800/1900MHz
可选颜色	银色、黑色
多媒体功能	拍照/视频拍摄/MP3播放
屏幕	1.8英寸240×320像素26万色TFT彩色屏幕
铃声	和弦/音乐铃声（MP3/AAC）
摄像头	200万像素
内存容量	16MB
存储扩展	M2卡（最高2GB）
数据传输	蓝牙2.0/USB 2.0/Push电邮
尺寸	102mm×46.5mm×9.4mm
重量	约71g（实测，含电池）





从某种意义上讲你可以将W880i当作索尼爱立信的iPod nano，轻薄、小巧、精致，同时又拥有丰富的娱乐功能，正常使用情况下待机时间接近厂家标称的300小时。不过也许是厂家担心影响记忆棒的销售，W系列产品的内存总是那么小，令人遗憾。P

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



魅影红光
——爱国者F585个人音频播放器

■ 晶合实验室 壹分

厂商：爱国者（aigo） **上市状态：**已上市
售价：499元（1GB）元 **咨询电话：**400-610-6666（全国免费直拨）
附件：耳塞/说明书/充电器/数据线/软件光盘等
推荐：喜欢卡片式数码相机的轻薄、又对性价比有要求的用户

F585乍看上去好像一部轻薄小巧的手机，正面设计简洁大方，除了一块分辨率128×160的1.8英寸液晶显示屏和品牌Logo之外，没有任何多余的装饰。当你用手指轻触面板底部，立刻会透射出耀眼的红色光芒，快进/后退与菜单键在其映衬下呈现于面板之上。此设计虽然并不新鲜，但确实拥有良好的视觉效果。产品的背壳采用表面抛光的金属材质，美观且坚固，与黑色的前面板相得益彰。

F585的录音和收音功能相当实用，实际效果也令人满意。其液晶屏幕素质较高，色彩准确，亮度与对比度也中规中矩，在视频播放测试中表现不错。另外，它还支持定时关机，对于喜欢听着音乐入睡的用户而言，是个好消息。音质测试中F585表现平平：整体音色较暗，中高频稍干涩，低频收得过紧，缺乏下潜深度与量感，暴露出轻薄型产品的普遍不足，建议用户通过EQ进行补偿调节。值得一提的是厂家提供了丰富的附件，包括单独的挂绳和充电器，还附带一块擦拭用的软布和10元面值的爱国者音乐网正版音乐下载卡。


金属背壳经过表面抛光处理，增强了视觉感受，但容易磨花


红色光影触摸控制，引人注目



F585的造型和做工在同价位产品中相对较好，一触即红的设计视觉效果颇佳。不过目前采用此类设计的数码产品越来越多，也体现出设计者创意的匮乏。在个人音频播放器产品同质化严重的今天，F585也未能免俗。总体来看，该产品的音质表现处于平均水平，丰富实用的功能和不错的视频播放效果，值得消费者考虑。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



北通产品已全面适用

Win Vista



北通瞬风



北通战戟



北通神鹰



北通银爵

适用平台：PC-USB Windows 98/ME/2000/XP/VISTA









北通：专业娱乐外设提供商 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

低端新军
——尼康CoolPix L10数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：	尼康（Nikon）	上市状态：	已上市
售价：	998元	咨询电话：	400-820-1665
附件：	说明书/软件光盘/数据线等	推荐：	入门级用户

L系列一直是尼康在低端市场的主力产品，CoolPix L10则是这一系列中的新丁。从外观上看L10基本与同系列较早的产品保持一致，轮廓线条更加硬朗大气，可能更加符合男性用户的审美眼光。

作为低端机型，L10的外壳采用低价产品中常用的塑料材质，通体银色电喷，所有的边角轮廓都经过圆弧处理，表面手感较细腻顺滑。机顶、挂绳环等部分采用电镀处理，金属质感较强，与机身的亚光外表搭配显得简单大方。手柄的设计较过往产品稍大，但是经过流线型处理的造型在机身上并不显得突兀。L10采用两节5号电池供电，电池舱隐藏于于手柄之中，装入电池后形成较好的平衡感，增强了拍摄时的稳定性。机身底部的三脚架接口采用了塑料部件，虽然对于低端机型来说无可厚非，普通家庭用户也较少使用三脚架，不过我们仍然希望这里的设计能够更加坚固耐用。快门与电源开关被设置在机身顶部，经过电镀工艺处理。L10的开机速度较快，从按下电源开关到进入拍摄状态只需要1秒左右，对于喜欢抓拍的用户而言是个好消息。SD卡插槽放置在手柄右下，舱门只使用了一根金属杆作为转轴，开关时较滞涩。



机顶布局合理，手柄尺寸较大，握持感好

机身背面的控制区域空间较大，操作方便

机身背面搭载一块2英寸LCD，就目前数码相机的主流指标而言，尺寸实在有些小，如果能换用L11的2.4英寸屏幕，相信会吸引更多消费者的目光。这块屏幕的尺寸虽然较小，但是15.3万像素的显示精度较好，也算功过相抵。屏幕右侧的区域集中了相机的大部分控制按键，按键分布合理，彼此间距适中，便于用户单手操作。为防止误触，删除键相对较小且略微陷入机身表面。变焦控制按键设计为细长的条状，位于右上角。

这款产品的采用3倍变焦尼克尔6.2～18.6mm（等效35mm相机37.5～112.5mm）镜头，光圈为f/2.8～5.2，从焦段上看非常适合人像拍摄，112.5mm的长焦端也比较实用，最大f2.8的光圈有利于用户拍出背景虚化主体突出的照片。L10的变焦速度较快，变焦过程顺畅，只是噪声稍大，作为一部入门机型，这样的镜头配置可以满足绝大部分的用途。唯一的遗憾是广角端有所欠缺，不太适合拍摄风景。L10采用一块1/2.5英寸CCD，有效像素达到500万，可拍摄分辨率为2560×1920的照片，已经足够满足日常拍摄的需求了。

L10从功能上讲属于“傻瓜型”数码相机，除了自定义白平衡，用户无法自行控制光圈、快门甚至是感光度，对于入门级用户而言简单易上手，只需按下快门拍摄即可。对要求较高的用户而言，此时只能依靠相机的预设模式，好在L10共具备15种常用的拍摄模式，包括人像、脸部优先AF、夜间人像、风景、运动等常用模式，16张连拍功能也为用户带来额外的乐趣。值得一提的是，菜单中的大部分项目用户都可以按下变焦键上的“T”端即时获得帮助说明，对于入门级用户而言这实在是个方便又贴心的功能。

分辨率样张（左为广角端，右为长焦端），红线处为分辨率极限

在分辨率测试中，相对其定位而言镜头的表现令我们满意，纵向与横向分辨率相差较小，长焦端分辨率的下降幅度也较小，只是边缘成像质量一般，分辨率较中心有所降低。L10对紫边的控制也较好，在户外测试中建筑物的部分边缘出现轻微的紫边。广角端畸变控制水平一般，长焦端相对较好，另外广角端存在轻微暗角。L10的色彩表现中规中矩，色彩还原较朴实，自动色温也较准确。另外在微距模式下L10的放大率表现一般，微距描写能力有所欠缺。

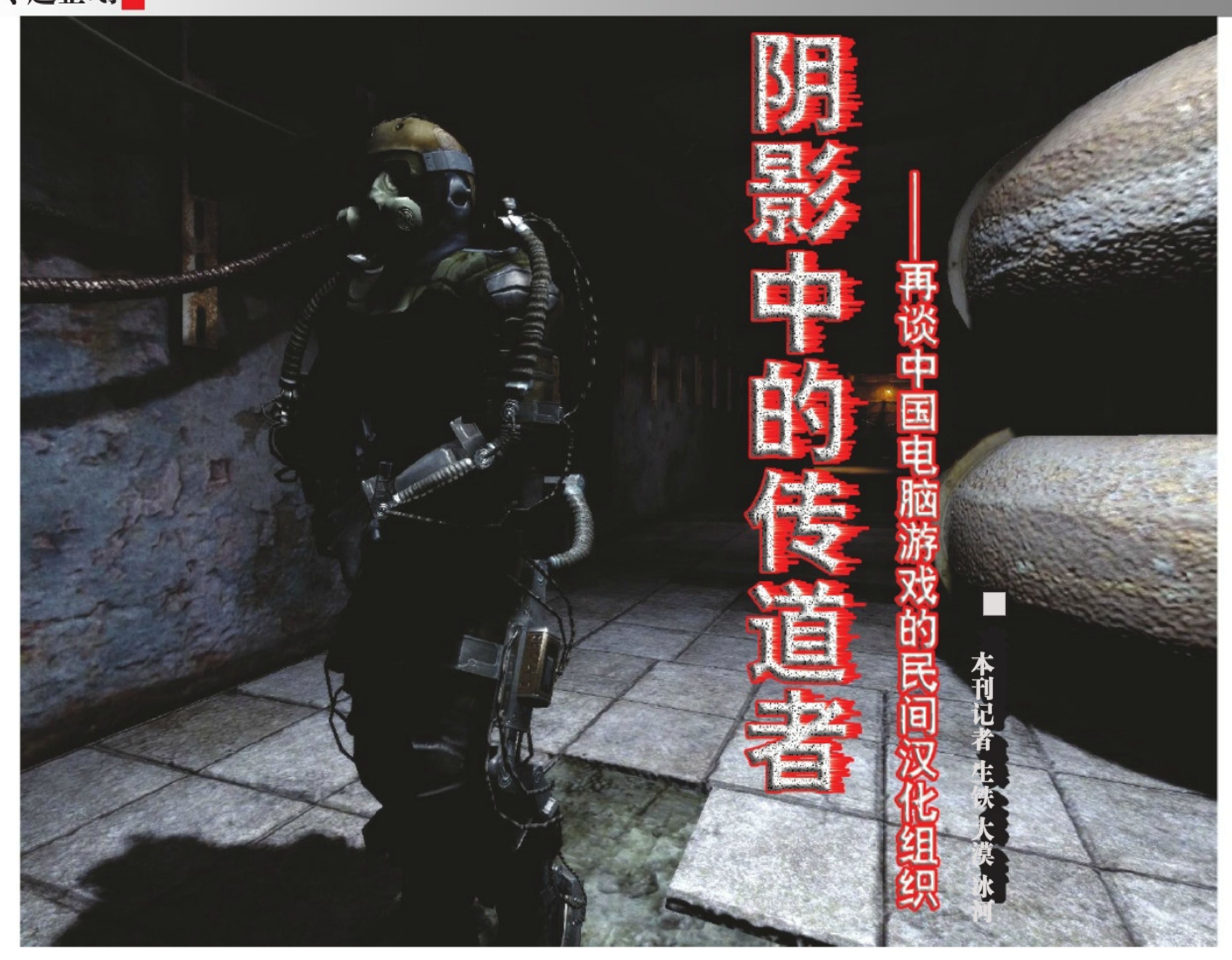
参数表	
有效像素	500万
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
135等效焦距	37.5mm～112.5mm
最近对焦距离	15cm
光圈	f2.8～5.2
感光度	自动
防抖模式	BSS电子防抖
取景器	15.3万像素2英寸TFT
内存容量	14MB
存储介质	SD卡
尺寸	89.5mm×60.5mm×26mm
重量	约116g（实测，不含电池）





尼康L10作为千元内的新产品，功能全面，性能中规中矩，是入门级用户的好选择。只是广角有所欠缺，喜爱风景拍摄的用户需要斟酌一下。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



民间汉化，一个微妙的领域

任何人，只要他活跃地存在于社会上，必然会因为自己的职业、特长、爱好或其他原因融入一个个圈子里，就像我们常常说“IT圈”“游戏圈”，就是由那些兴趣爱好和职业上有共同之处的人构成的。以这个叫法来衡量，越来越活跃的民间汉化者们当然也构成了一个汉化圈子，而且这个大的汉化圈子里还分成许多小圈子。比如说，电脑游戏汉化者和家用机、掌机游戏的汉化者大多老死不相往来；单纯某个系列游戏的拥趸出于爱好汉化了某款游戏，他们和那些人多势众、可称之为“汉化门户”的“专业”汉化组也基本上只有点头之交……在P2P的时代里，这些民间汉化团体构成了现今中国PC游戏领域里一种独特而不可或缺的团体。

在2004年我们曾就当时国内游戏软件民间汉化的一些发展状况和技术应用做了相应的报道。现在转眼间3年过去了，游戏业内的民间汉化这个领域又呈现出一种怎样的风貌呢？

在采访中，当谈到民间汉化的当前状态时，汉化组织的负责人们基本都用到了“遍地开花”这个词。游戏的破解和分析技术在提高，单枪匹马的汉化明星不会再出现，但在技术门槛提高的同时，参与汉化的门槛却在降低。以论坛和网站为传播载体和组织形式，方便了更多掌握汉化技术、了解汉化技术的年轻人获得参与合作汉化游戏作品的机会。而类似“看雪学院”这样的程序加密解密网站的日趋进步，也客观上为游戏汉化领域提供了发展的土壤，一些汉化团队在做游戏分析时利用的动态调试之类的专业技术，都是利用了程序破解技术的方式方法。

游戏汉化的直接受益人是广大的游戏玩家，但民间汉化的发展也面临着很多或许无法解决的问题。

第一个问题是从事民间汉化者的人才前景问题。当记者找到当年曾靠个人力量完成《自由枪骑兵》（Freelancer）和《孤岛惊魂》（Far Cry）汉化的“汉化明星”Jeff Chen时，他的第一句话竟是：“没想到这么多年后还有人来找我谈汉化的事情。”他认

为汉化工作对于一个普通的年轻人来说，是一种没有前途的爱好。他认为搞民间汉化的人今后仍会存在，但他们大都是保持着对游戏强烈热爱和冲动的年轻人，这种冲动肯定不会太持久，因为“毕竟这个事情不算是一个职业，不可能有什么个人的发展。”

这可算是Jeff Chen的一种肺腑之言，而当年他也曾想跟上中国游戏的春风干一番事业，可惜现在春风不再。

民间汉化的另一个一直无法回避的问题就是法律问题。我国依据《中华人民共和国著作权法》制定的《计算机软件保护条例》第16条第3例指出：为了把该软件用于实际的计算机应用环境或改进其功能、性能而进行必要的修改；但是，除合同另有约定外，未经该软件著作权人许可，不得向任何第三方提供修改后的软件，而无论是游戏的免CD补丁还是汉化补丁包均违反了这条规定。《计算机软件保护条例》第23条还指出，“在他人软件上署名或更改他人软件上的署名的”，“未经软件著作权人许可，修改、翻译其软件的”都属于侵权行为，并且“向公众发行、出租、通过信息网络传播著作权人的软件的”，“故意避开或破坏著作权人为保护其软件著作权而采取的技术措施的”还会依法追究刑事责任。





《翡翠帝国》汉化版的游戏截图

这个问题使那些为中国玩家所欢迎的民间组织一直处在一种阴影当中，并与正版游戏发行代理商之间也处在一种微妙的关系中。游戏网Netshow论坛的管理员Jeser对记者说：“我觉得主要普遍存在两个矛盾，一是民间汉化一般都是基于网上流传的下载资源来制作的，因为如果等国内的正版发行，就会晚很久了，再做也没什么意思，这在一定程度上助长了盗版，这当然就影响到了厂商的权益，不受厂商支持。二是民间汉化速度快、发布早、质量也不错，大家看到有汉化补丁，肯定想办法搞到游戏先玩了，等到正版发布时，如果是英文版，人家中文版可能都玩了好几遍，自然没兴趣买。即使也是中文版，但出得太晚，而且说老实话，很多官方中文版翻译质量还不如民间汉化版，因此不管是发中文版还是英文版，因为有了汉化补丁，玩家的品味和要求被提上去了，正版厂商自然就更难赚钱了。”古墓丽影中文网的站长TombCrow也承认，汉化问题突然甚嚣尘上，其实和我国玩家不合理又无奈的获取游戏方式及理念也是分不开的。

正是在这种复杂的行业背景下，单机游戏代理企业在国内已到了底谷。根据《大众软件》2006年中国电脑游戏产业报告的调查，在2006年仍引进海外PC游戏产品的企业只剩下上海育碧、北京娱乐通、寰宇之星、中视网元、光谱资讯、星空娱动等寥寥6家，而2006年在中国大陆正式出版的PC单机游戏仅有57款，市场总额仅有1.73亿元。

而反观民间汉化组织的成果，以游侠网补丁网“汉化包补丁专区”为例，从2000年10月22日发布的第一个汉化补丁“《帝国时代Ⅱ——征服者》汉化包”到2007年3月19日晚20点49分57秒上传的“《翡翠帝国特别版》（Jade Empire Special Edition）游侠完美简繁体中文双语汉化包v1.2繁体中文完美版”为止，不到7年的时间共发布了236个游戏汉化补丁，平均每年推出汉化补丁34个——这已经超越了这几年来国内游戏代理商汉化产品的总数。这还仅是一家民间网站的劳动成果，更不要说其他数不胜数的各类汉化小组的作品。

这还仅仅是数量上的比较，从汉化质量来说，参与某一款大作汉化的玩家往往是该款游戏的爱好者，对游戏蕴涵的文化和内涵都有深入的研究，汉化作品的质量自然不是别人可比的。以LucasArts的经典冒险游戏《冥界狂想曲》（Grim Fandango）的汉化为例，这次汉化几乎完全是由一名活跃在冒险解谜游戏中文网（ChinaAVG）论坛的冒险游戏爱好者完成的，整个游戏的汉化耗费了近两年时间，除了技术上的难题，传达英文台词的神韵也是一大挑战。原文中的黑色幽默很容易在翻译后失去应有的效果，但补丁最终的效果令人满意，除了将音、意结合，译出搞笑的人名，汉化者还特意将某些台词改写出了东北话、北京话版本。就像一位玩家说的那样，“此次汉化不是官方胜似官方，可说是完美汉化之典范！”这样的例子数不胜数，例如宽宽游戏论坛及之后的52游戏网汉化组的《文明》和《钢铁雄心》系列、华娱3DM工作室的《侠盗猎车手——圣安地列斯》及日系游戏系列等，都是在玩家中口碑非常好的作品。



游侠补丁网首页



正因为这些原因，使得正版游戏代理商与汉化小组之间的关系既存在合作又存在对立，这种情况几年来一直没有改变。古墓丽影中文网的TombCrow在采访中告诉记者，他们之所以与正版代理商合作进行汉化，目的完全是为了让全中国的劳拉Fans玩到一款原汁原味又语义贴切的中文版《古墓丽影——传说》（以下简称TRL）。因为在他看来，由Crystal Dynamics开发的第一款《古墓丽影》游戏有着深厚的台词功底，不但保留了一些特别的用法，而且台词中嵌入了许多巧妙的双关语，这不仅让许多对白的语义难以捉摸，即使明白了意思，也很难用确切的中文意思表达出原文中的双层或多层含义。古墓丽影中文网原本有过制作游戏中文视频字幕的打算，但在F.C.M工作室主动示好，得到技术上的支持后，他们终于决定制作游戏的汉化补丁。在与娱乐通合作后，他们本来有一个根据游戏上市日期而制订的汉化时间表，但本着精益求精的原则，这个时间表并没有起到多大作用。在这次合作过程中，参与汉化的人员从计划中的4人译校逐渐扩充为一个14人的大型团队，其中3人负责技术，其他则为文本的汉化者。在文本导出后，首先每人承包一定的翻译工作量，译出一个粗略的初稿。在这一稿的基础上，所有汉化人员都可交换校对已译出的部分，并提出其中的错漏和翻译不当之处。接着，针对这些问题，汉化组成员在讨论组里逐字逐句讨论已完成的文本，并整理好修正稿。在古墓丽影中文网贴出的讨论记录里可以看到，有时大家会为一个字眼的处理费尽心思，可谓字斟句酌。而对个别依旧存疑的语句，汉化者们还参考德文版、法文版给出了最为贴切的翻译。在亚瑟王墓一关涉及到古英语的部分，汉化者还特意请教了通晓古英语的英国人，译成了符合游戏语境的半文半白的句子。可以说，慢工出细活，这样推敲出的翻译文本和那些一两周就可发布的汉化补丁相比，质量的高低也就不言自明了。

然而正版游戏代理商与汉化小组的合作并不是每一次都是愉快的。同样是与TRL相关的事件，从一个侧面显示出了汉化领域存在的种种问题。2007年1月底2月初，一篇题为《娱乐通对战中国民间汉化组，谁是正义？谁是英雄？》的文章在各大论坛里被广泛转载，其矛头直接指向了以代理发行正版电脑游戏为主要业务的北京娱乐通科技发展有限公司。

在那篇文章里，作者用一种情绪激烈的语言列举了娱乐通公司与若干



《古墓丽影7——传奇》，就是它引发了厂商与汉化组织之间的纠纷

汉化组之间发生的矛盾纠纷。其中就提到这样一件事：2006年4月，Eidos的动作游戏TRL在欧美地区发售，紧接着3DM工作室就宣布将推出这款游戏的汉化补丁。而就在3DM的汉化工作接近尾声时，北京娱乐通正式宣布代理发行包括TRL在内的数款Eidos游戏（娱乐通将这款游戏译作《古墓丽影7——传奇》）。这时3DM突然发现，娱乐通已联合一家古墓丽影爱好者网站——古墓丽影中文网展开了游戏的汉化工作，这时的形势就好比娱乐通选定了一个官方合作伙伴，而3DM变成了自作多情的第三者。由于不能让自己的劳动成果白白浪费，在数日之后，3DM仍“顶着压力”发布了自己的汉化补丁。7天后3DM接到了娱乐通的律师函，要求删除补丁、公开道歉并追求相关责任。



《古墓丽影7——传奇》官方中文版画面

这篇文章的作者是个谜，尽管文中特意提到了作者的身份，但在外界看来，这种解释总是有些“此地无银”的感觉。几经周折，记者联系上了3DM的负责人不死鸟，也就是原文中提到的“鸟姐”。在联系过程中，不死鸟起初并不愿意接受采访，她通过中间人表达了两个观点：一是她认为媒体不会站在公平的立场上看待问题；二是她不想再多谈这一事件，因为她害怕涉及这一事件的有关方面展开“报复”。但不死鸟真的出现在MSN那头时，她还是一口气谈了很多。她首先向记者强调：“那个帖子不是我们发的，我只能告诉你，作者跟我很熟悉，写之前征求过我的意见，但我不能告诉你具体是谁。”至于这篇文章的写作目的，不死鸟则明确地说：“这本来就是一种自保行为，对于卑鄙的手段，只能用舆论和揭发来处理，这不光是（为）我们一家（鸣不平），也是为所有的民间汉化爱好者。”显然不管作者是谁，这篇文章还是说出了3DM一直希望说出的一些观点。

就像在原文中提到的那样，不死鸟认为娱乐通处理某些事情的方式存在问题。“公然用所谓的法律手段来强行处理一件有争议的事情，肯定会引起民愤。我手里有一份律师函，（他们）跟我们要求巨额赔偿，我跟他们律师沟通过很多次，希望能够通融，道歉便可以了，我们没钱，但娱乐通就是死咬着不放，非要赔钱不可。这种做法你觉得合适么？”她反问记者道。“而且见法律手段行不通后采取技术攻击的行为，就上升到无耻了。”不死鸟所说的“技术攻击”显然是指“娱乐通对3DM进行的黑客攻击”，而且她提到攻击者并不只有娱乐通一方，采访中她多次提到另一家汉化网站。在提到这家网站时的态度就不像提到娱乐通那样“柔和”了，她的基本观点是，这家汉化网站出于自己的目的与娱乐通“串通”，以达到“整治”3DM的目的。她认为，“这种攻击手段很隐蔽，只能通过细节推断”，而且“事情已经过去，就没有必要纠缠下去”，因为“娱乐通为了维护自己的利益，虽然有些不择手段，也算情有可原”。

但在记者的调查中，该文中提到的娱乐通公司与其他汉化组之间发生的若干矛盾很难拿出确凿的证据，而且不死鸟自己也无法向记者提供娱乐通“技术攻击”3DM及另一家汉化网站与娱乐通合伙整治3DM的确凿证据。

在与记者的交谈中，不死鸟并没有表现出“炮轰”者那样的锐气。在她看来，为了不为自己和自己的工作室招致更多麻烦，她并不想将这一事态扩大。在与记者的交流中，她更愿意提到工作室在2007年的汉化目标，提到汉化工作对中国玩家及对所有中国民间汉化者的意义。

为了求证这篇文章中提到的问题，记者与娱乐通公司负责人取得了联系，但娱乐通公司不愿对这些问题发表自己的观点。娱乐通的总经理郑波对记者表示，相关问题已交由公司委托的律师来处理，公司方面不便再发表任何看法。至此，记者求证的努力也就无法再继续下去。但回想这一事件，并非没有值得我们思考的地方。不死鸟在采访中反复强调，游戏汉化虽然可能不会在法律上获得支持，但这是由目前中国国情所决定的，也是由中国玩家的强烈需求所决定的。另一方面，从法理的角度而言，在这一事件上娱乐通选择的方式方法是正确的，但为什么对于在法理上正确的一方，却没有得到玩家足够的舆论支持呢？是代理商的问题还是玩家的问题呢？同时，这一事件还是民间汉化这个不大的“圈子”里相互竞争、内耗的一种体现。在记者采访诸多民间汉化组织成员时，提到其他汉化组织和个人时，常常会用“人品极差”“臭名昭著”这样的词汇——这或许是民族劣根性在这个小小圈

子里的一次再现吧。那些动辄同时汉化数个游戏的大型汉化组彼此之间作为竞争对手甚至是“敌人”，彼此已经习惯了隔空叫阵。民间汉化组之间的争吵、攻讦不时成为各大论坛里的热门话题，加上因所谓“版权问题”而牵扯其中的正版游戏发行商，他们一起构成了如今这个圈子里的特殊生态。虽然我们对于“炮轰”娱乐通事件的调查无法得到确切结果，而在一个多数时候习惯了心照不宣的圈子里，这样言辞激烈的攻击也实属“非典型”。然而这个涉及到汉化者、汉化组织及正版代理商的事件，的确为我们提供了一个典型的例子，它无意间为我们打开了一条门缝，得以管窥汉化这个圈子里的真实生态。



过去与未来

一直以来，国内的民间游戏汉化活动在其孕育、出现和发展的整个过程中，都在吸引着许多关注的目光，民间游戏汉化的历史、现状与未来也是很多游戏爱好者闲暇之余所津津乐道的话题之一。的确，作为一种集中体现了“共享”与“互助”的互联网精神，同时又带给游戏玩家很多实际利益的、无偿的民间行为，无论是对于在整个游戏产业生物链上谋求生存的开发商、代理商，还是对于作为直接受益方的游戏玩家，都是一股无法忽视的力量。而近几年民间游戏汉化的迅猛发展和进化，则促使我们开始更多关注其背后的推动因素与未来的发展趋势。

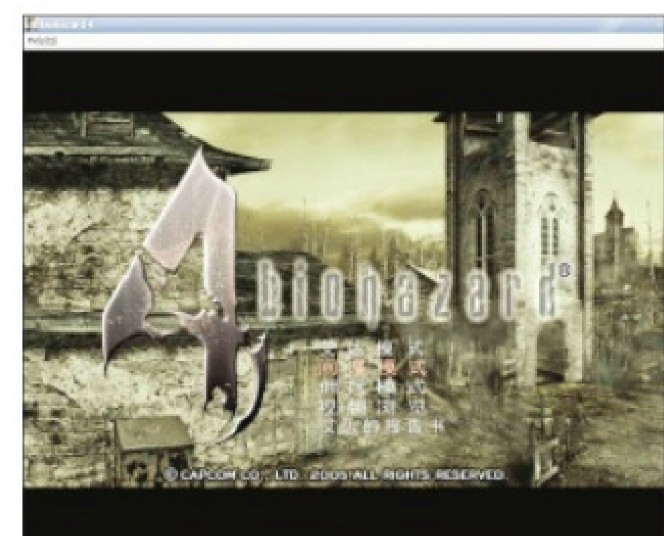
国内的民间游戏汉化在上个世纪90年代就已出现，但这类活动在很长一段时间内对所有人来说似乎都只有模糊的表象，在绝大多数关注民间游戏汉化、使用民间游戏汉化的玩家眼里，除了实际拿到手使用的汉化补丁之外，游戏汉化对他们来说并没有更多可供探寻的内容。可能是觉得没有太大必要及缺乏交流的氛围，民间游戏汉化制作者们当时很少公开提及游戏汉化的具体制作过程，可供玩家了解和学习的知识自然也几乎没有。然而，当互联网交流的范围和深度日益拓展、方式日益多样化的时候，当传统的电子公告板进化为大型的交流论坛，论坛又逐渐演变为专业性社区时，网民们突然发现很多事情都在迅速改变着——就像很多最新的影视剪辑，总会有民间组织或个人自愿无偿地完成所有听译、字幕制作、压制等一连串复杂工作后，以最快速度在网上发布共享一样，大型的单机游戏社区，除了在游戏讨论上的涉及范围越来越大、参与网友越来越多之外，借助比较规范和便利的专业游戏交流平台，玩家群体自身也能更好地交流一些相对深层次的问题，或利用业余时间做一些实际的工作项目。此时，无论是高级的游戏心得，还是之前普通玩家很少接触到的技术问题讨论，都逐渐在社区中出现了，这中间也包括了民间游戏汉化的讨论和制作。





这是3DM汉化的日系游戏《舞-HiME 命运的系统树 修罗》的简体中文版画面

在此之后的民间游戏汉化活动之所以能迅速普及和向普通玩家靠拢，我们大致可从中归结出3个比较关键的内在影响因素：首先是大型专业游戏社区对技术高手和专业人士的吸引力。无论自身技术有多么高超，高手们终究还是有交流需求，而足够专业和规范的大型游戏社区，无疑对包括技术高手在内的所有游戏爱好者都是最好的栖身之地。技术高手们在社区中的活跃，在很大程度上促进了游戏汉化技术的传播和发展，也帮助不少普通玩家更好地了解到游戏汉化技术本身；其次是玩家群体自身交流和学习能力的提高，如同俗话说的“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”。如今很多游戏的汉化技术本身不再是非常难以理解和掌握的，尤其是随着游戏开发商国际化意识的增强，一部欧美大型游戏作品包含5个以上的语言版本是很正常的情况。为了支持语言之间的顺利切换，绝大多数开发商开始选用Unicode、UTF-8等大型国际字符集作为程序的内置编码标准，这类国际字符集同时也包含了中日韩等亚洲国家的文字编码，因此之前困扰过很多汉化高手的程序编码难题如今已出现得越来越少。当然，社区中的玩家们也不仅仅是“臭皮匠”，虽然不一定是游戏圈内的专业人士，但社区中还有不少具备高学历和一定计算机知识基础的游戏爱好者，通过他们之间的交流与互补，解决一系列实际的汉化技术问题，直至掌握一个游戏汉化所需的所有技术，并非不可能；再次就是专业游戏社区分工合作能力的增强。对游戏社区中的大部分玩家来说，探讨和解决技术难题终究显得有些遥远和高深，但游戏汉化中的翻译工作对很多人来说门槛就低多了，只要掌握一门外语并具备一定的汉语语言功底，就具备了成为游戏汉化项目翻译组成员的基本条件。在玩家的积极参与和游戏社区合理的组织、分工及调度之下，绝大部分翻译工作通常都能完成得比较完美和高效。当看到自己翻译和润色过的文字在大家喜爱的汉化版游戏中出现时，对玩家来说恐怕也是最值得自豪和兴奋的事情了，而这类翻译工作的性质与对影视剪辑做听译和制作字幕有些类似，只是游戏内容翻译的工作量更大，需要的协调、配合及技术支持要求也更高。





3DM工作室和猪猪工作室共同汉化的《生化危机4》中文版画面，这款作品的不同汉化版本也引发了汉化小组和代理厂商之间的纠纷

不可忽视的是，民间游戏汉化活动的迅速发展与普及同时也有一定的外在影响因素和推动力量。近年来，随着我国经济的迅速发展和人们生活水平的提高，人们对精神文化生活质量的要求越来越高，与之相配套的文化行业的发展在一些时候却没有及时跟上。同互联网上各类影视作品的广泛传播、自行翻译和交流背后所隐藏的问题一样，国内的游戏行业与影视行业有相似的遭遇。当国外各种优秀文化和影视作品的信息借助经济全球化和互联网的浪潮蜂拥而至时，国内文化产业在合理引进和吸收上的一些弊端与滞后现象暴露无遗。而与此对应，最近几年国内单机游戏产业的止步不前和单机游戏市场的迅速萎缩也是有目共睹的，正如《大众软件》电脑游戏产业报告连续6年来的调查分析所显示出的——国内的单机游戏市场的产品发行量已由2001年的300余款减少到2007的57款，在过去6年中已经严重缩水，本来就为数不多的国内优秀开发团队大部分转做网游，寰宇之星、星空娱动等国内最主要的几家单机游戏代理商推出的产品数量逐年迅速下滑，有些几年前在国内知名度很高的游戏代理商则完全销声匿迹了。虽然造成此





17NBA与游侠网合作汉化并发布的NBA Live 07繁体中文版

种现状的原因是多方面的，我们在此也无意做深入分析，但从普通玩家的角度来说，单机游戏产品引进规模和发行数量的缩水也就意味着代理商对国外引进的单机游戏产品所做的本地化工作更加有限。如在近一年多时间内新发布的若干欧美游戏大作中，也仅有星空娱动代理引进的《无冬之夜2》一款游戏正在进行官方汉化和中文版的发行准备工作。在这种大背景下，很多国内单机游戏玩家积极通过各种方式，尝试汉化自己喜爱的游戏的群体行为也就不难理解了。

在以上这么多内外因素的影响和推动下，近几年国内民间游戏汉化活动的整体规模、涵盖范围、参与和普及程度及汉化质量等方面都有了长足的进步。

作为游戏产业这个大环境中的一分子，虽然游戏的民间汉化作者们并没有更多实际利益方面的考虑，做游戏汉化也大都纯粹为了自己的爱好和发扬共享精神，但游戏产业链的各个环节仍然与他们有紧密的联系。对于游戏代理商来说，民间游戏汉化的发展壮大，在今天这个单机代理和发行利润极为有限、很多时候冒着亏本风险卖单机游戏的情况下已经成为一柄双刃剑。民间汉化对单机游戏在普通玩家推广和普及显然是有利的，一款好的单机游戏作品可以被更多玩家所了解和喜爱。但另一方面汉化包加BT下载又成为正版游戏销售的阻力。而随着民间游戏汉化及其交流平台日益规范化，民间游戏汉化虽然仍属于一种个人行为，但也开始逐渐重视法规约束和厂商利益，汉化作者们一般都会自觉地在汉化补丁中提醒使用者本着学习和研究的目的看待民间游戏汉化，同时积极支持正版游戏市场，尊重游戏厂商版权，自觉购买正版游戏。毕竟在对游戏本身的兴趣爱好之外，游戏汉化作者们同样希望国内的单机游戏能有一个更加健康的市场环境，希望更多的好游戏不只是通过民间的业余行为，而且也能借助游戏厂商正规的本地化工作，把更多正式、准确、精美的本地化游戏产品送到喜爱它们的玩家手上。

当然，任何事物的发展都有两面性，在国内的民间游戏汉化活动发展过程中，也存在部分汉化项目和组织之间恶意竞争、互相影响等负面的事例。有时几个汉化组织同时看中了一款新推出的游戏大作，这本来是很正常的事情，好游戏的汉化谁都想做，有时就会有几家汉化组织进行很好的分工配合与协调组织，对提高汉化项目的质量和效率都是有利的。但在很多时候，缺乏良好的沟通和信任及部分汉化组织对其名誉和利益的某些过于狭隘的观念，致使各个汉化组织在汉化项目进行过程中不时出现摩擦和纷争——采用外挂汉化的批评采用内核汉化的速度太慢，效率太低。有时一个小组针对某款产品的外挂式汉化补丁先出来，就有人说好，也有人骂，接着这款作品的内核汉化补丁也出来了，拿来比的人就更多了，很多争执也就由此产生。甚至有的汉化组织为了吸引玩家注意，利用这些不同汉化的特点而故意贬低、诽谤和中伤其他汉化组织的行为。这种情况显然不是任何一个喜爱单机游戏、希望国内单机游戏产业得到更好发展的玩家愿意看到的。

民间汉化的一切行为都是依托网络来进行了，特别是论坛，对于交流技术思路、与玩家传递信息，都是非常重要的阵地。有些汉化组织觉得只要知名度高了，网站点击率高了，组织也就能更出名、发展更好。如果从这个思路出发，自然会有一些让人觉得不好理解的行为出现。作为网站，如果不练好“内功”恐怕是不行的。

民间游戏汉化是一项值得所有玩家尊重的工作，我们希望它在未来能继续沿着规范化、规模化的道路走下去，真正起到连结玩家与玩家、厂商与玩家的沟通纽带作用。如果有一天，参与民间汉化的对游戏饱含热情的年轻人，最终能将这份热情投入到游戏产业中尽一份力，也是很好的。没人希望看着他们不仅兴趣消失、才能浪费，而且还在无端的内耗中耗费了对游戏的爱和热情。毕竟一个人，能遇到适合自己兴趣的职业是不容易的。可能只有很少人一生也许





52游戏网《欧陆风云3》的汉化截图

能遇到这么一次机会。但是，行业的一片荒芜，不可能走向良性产业化的特殊情况，使他们抓住了这个机会，最终又失望地松开了双手。



自由已死？

——来自游戏汉化之外的一点想法

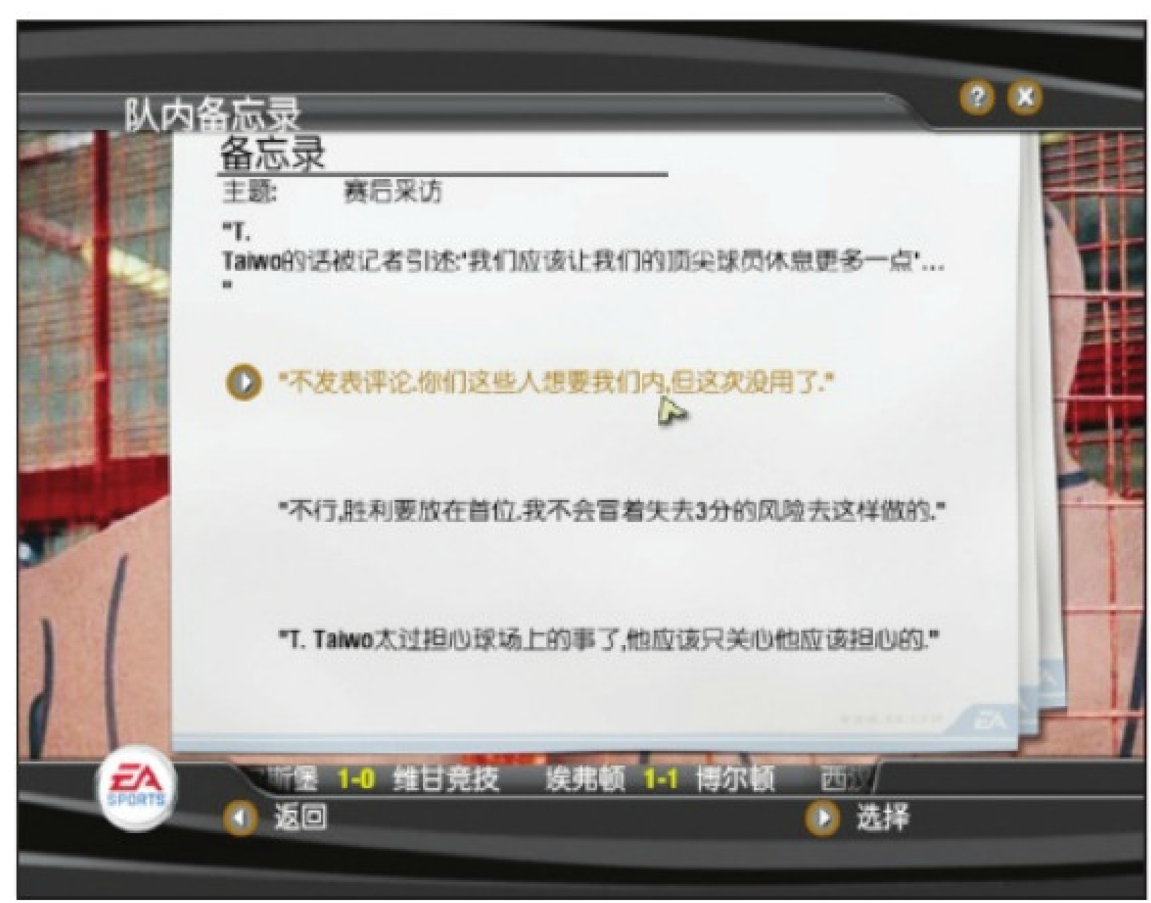
汉化，或者说中文化，对于中国的软件行业来说一直都是一个比较尴尬的问题。

作为IT行业的核心驱动力量，软件行业几乎可说是中国IT行业最早睁开眼睛看世界的一个群体。与硬件制造业拘泥于高昂的制造成本和先进的工艺流程不同，软件行业从一开始就充满了个人英雄主义和浪漫情怀，这是个容忍草莽和贵族同时存在的地方，李纳斯和盖茨都是其中的佼佼者。从接触到软件行业的第一天起，“自由共享”和“利益均摊”这两种貌似并驾齐驱，实则南辕北辙的理念，就一起渗入到中国软件爱好者的内心深处，由此也带来了后来的各种矛盾和冲突，以及一度分崩离析的烂局。时至今日，曾经的风波看似已然平息，但那些恩怨却不能尘归尘土归土，软件江湖此起彼伏的新事件，说到底还是从前那两种理念在新IT时代的继续角力。

最早的软件是不需要汉化的，因为在DOS时代的字符界面下，能使用程序的基本都是掌握了程序编写语言的人才，他们可以不懂英文、日文或斯瓦西里文，只要明白Basic或C语言。至今这种“精英化”的观念依旧留存在普通大众心目中，丝毫没有意识到写代码的人士已沦落到和民工一个等级的现实。精英归精英，无论是从商业还是应用的角度，一款软件一定要让更多的人来使用，才能充分发挥其存在的价值。于是电脑培训班便大行其道，尽管很多人毕业之后只是学会了五笔字型，但这并不妨碍他们喜洋洋地踏入高科技之门。对于那些更缺乏IQ，连五笔字型都学不会，只会跟着微软的脚步用Windows的人们（比如我），将程序变得更容易使用，即使不会Basic或C语言也能用鼠标划来点去，就成了最好的选择。不过，软件这玩意毕竟是个洋出身，就算我们有WPS、Foxmail等国产原创软件，但那不过是沧海一粟，多数时间用户需要面对的，是英文、日文或斯瓦西里文，这其中的难度，看看街头永远盛行不衰的外语培训班小广告就可以明白了。

上帝说：要汉化，于是就有人把那些洋文都汉化了。

对于汉化这项工作来说，它其实有两种类型：外挂汉化和内核汉化。外挂汉化对于现在的IT小青年来说不一定知道是什么东西，但对于曾经叱咤一时的IT英雄来说，外挂汉化却是曾经让他们名动四方的利器。比如著名的四通利方中文平台，就是IT英雄王志东的得意作品，交大铭泰的“东方快车”也曾是大学生耳熟能详的作业工具。对于爱好海外游戏的爱好者来说，南极星更是





FIFA 07汉化后的画面截图

人手必备，没了南极星，那漫漫长夜该少了多少乐趣啊……

不过外挂汉化终究不是上策，毕竟针对不同的语言环境和文化，外挂汉化平台无法做到足够的稳定和兼容。主要体现在以下的一些问题：

1. 没有相应的标准，使中文应用软件在多版本之间的可移植性造成困难。有可能出现在某一版本中文平台上运行的中文应用软件，在另一个版本的中文平台就不能运行或不能很好运行的情况。

2.中文平台实际上仍是字节处理，而不是以字符为单位来处理，可能与ASCII码造成冲突，不能彻底解决汉字与ASCII码的冲突，而且不能彻底解决汉字的输入、输出问题，比如半个汉字的问题（显示、删除半个汉字，光标半个汉字移动）。

3.中国是由56个民族组成的大家庭，使用汉字的人占绝大多数，中文主要是汉语，但也包括其他少数民族的语言文字，海内外华人使用的汉字有简体与繁体，“中文平台”和“中文化”是个很不确切的说法，而且中文平台也解决不了在一个系统内使用汉字、少数民族语言、日本和朝鲜的汉字问题。

所以，最后只有从内核进行汉化。与外挂汉化一样，它也是从民间爱好者的自发行为开始的，其中最显著的成就是各种游戏软件的汉化。时至今日，一说起汉化，很多人第一时间想到的就是游戏汉化，而最早被汉化的软件作品其实压根与游戏无关，而是一款软件二次开发工具包。但不可否认的是，游戏汉化是那个时代软件汉化组织表现最精彩，也是成就最高的领域，我们至今都深深地怀念它。





52游戏网的主力是从宽宽游戏网分流出来的



毫无疑问，IT行业是个浓缩了时间的领域，尽管时间过去不到10年左右，但其中的恩恩怨怨却不亚于任何一个拥有百年历史的行业，对于其中的是非忠奸，每个人都有每个人的看法。但不可否认的是，“Money，或者说钱”正逐步深入软件行业的每一个领域，而使得“自由共享”与“利益均摊”两种理念的博弈显得更加优劣分明。不能说软件或汉化软件是为了商业利益是坏的，不过当现实已糟糕到如果没有商业利益，软件的研发或汉化既没必要也没条件存在，这种结局不知道我们的前辈或后来人会不会感到悲哀和愤怒。

前人和后生如何想我不知道，但现在的人，一定不会悲哀和愤怒，一定不会。



虚拟货币的三岔口

■ 本刊记者 冰河

虚拟货币到底是一种商品还是一种货币形态，这个问题自从被提出之后就存在着激烈的争议。不过在2007年初，国家多个部委连续出台的政策文件，似乎要为这个争论划上一个句号。3月14日，文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等14部委联合印发《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》，通知规定将严格限制网络游戏经营单位发行虚拟货币的总量及单个网络游戏消费者的购买额；严格区分虚拟交易和电子商务的实物交易，网络游戏经营单位发行的虚拟货币不能用于购买实物产品，只能用于购买自身提供的网络游戏等虚拟产品和服务。“通知”中明确全国网吧管理工作协调小组调整为全国网吧及网络游戏管理工作协调小组，增加监察部、卫生部、中国人民银行、新闻出版总署、中央综治办为成员单位，明确对虚拟货币管理的基本制度及中国人民银行的监管职能。而此前2月份公安部、文化部、信息产业部、新闻出版总署4部委就网络赌博问题发出的通知中，对于网络虚拟货币带来的种种问题已经做出了明确的监管表述，只是后出台的14部委监管“通知”中，因为中国人民银行的出现，使得这个通知不再仅仅是互联网秩序的管理，而有了金融管理身影。对于一直纷纷扬扬争吵不休的虚拟货币监管问题，这是个值得关注的信号。



解读《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》

全国网吧及网络游戏管理工作协调小组办公室

近年来，各地区各部门积极开展工作，网吧及网络游戏管理不断加强，市场秩序初步规范。但是，新情况、新问题也不断出现，特别是当前一些青少年沉迷网吧和网络游戏的现象仍比较严重，网吧接纳未成年人、黑网吧和网络游戏沉迷仍是人民群众关注的突出问题。对此，党中央、国务院领导同志高度重视，要求切实加强管理和整治。2006年12月11日，国务委员陈至立同志主持召开研究进一步加强网吧及网络游戏管理工作的会议（以下简称国务院专题会议），会议要求各地区各部门要统一思想，提高认识，严格执法，标本兼治，进一步加强网吧和网络游戏管理，努力营造有利于未成年人健康成长的良好环境。为落实会议精神，2007年2月15日，文化部、国家工商行政管理总局、公安部、信息产业部、教育部、财政部、监察部、卫生部、中国人民银行、国务院法制办公室、新闻出版总

《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》——来源于中华人民共和国文化部网站

要管是毫无疑问的，不过尽管已有足够的迹象显示虚拟货币将成为互联网管理的下一个焦点领域，但究竟该谁管，怎么管，管多少……这些原来尚含糊不清的具体问题，随着新政策的出台，一下子变得迫在眉睫。新政策在受到政府、企业、用户三方面明确欢迎的同时，并没有对争吵的平息起到任何有效作用，因为“虚拟货币到底是商品还是货币”这个问题，新政策并没有给出明确的答案。对于一个身份不确定的对象，哪些法律法规该适用于它，这是从争论出现伊始就困扰各方的问题。现在，它还是站在三岔路口，让所有人晕头转向，不知所措。

虚拟货币在中国的历史几乎和大众互联网一样古老，在中国民用互联网的雏形社区上就已经出现了类似的设定。不过那时它是作为一种身份和权限的标志而存在，没有流动性，除了象征作用之外没有任何实用价值，因而没有任何人注意到它。即使在2000年中国第一次互联网热潮兴起，大量虚拟社区发行自用的虚拟币，也没有引起如此多的争议。因为尽管这些虚拟币在社区上有一定的消费功能，但无法与实际物品发生互动，也不会与实际货币发生联系，虚拟货币依旧是在一个封闭的小圈子里循环运行，在现实世界中掀不起什么风浪，没有人去关注它究竟价值几何，有什么样的影响。事实上，现在的问题放到那个时候简直引人发笑。你有上亿的虚拟币，又能如何？只能让你在虚拟世界中财大气粗。关了Modem，该吃方便面的还是吃方便面，该开宝马车的还是开宝马车，它改变不了什么。



某C2C网站关于Q币的页面

问题的苗头出现于2002年，网络游戏的爆发，使得网络游戏中虚拟装备和道具在实际社会中的使用价值和影响大大提升，作为网络游戏中金融系统的唯一等价物，虚拟货币的影响也开始逐渐向现实社会渗透。不过以2002年5月腾讯网提供Q币为标志，虚拟货币在中国互联网和现实社会的影响进入了一个新高度，诸多实力强大、用户众多的大型ISP/ICP企业要么自行推广新虚拟币，要么将原有虚拟币的应用范围扩大。目前国内影响较大的虚拟货币如腾讯Q币、新浪U

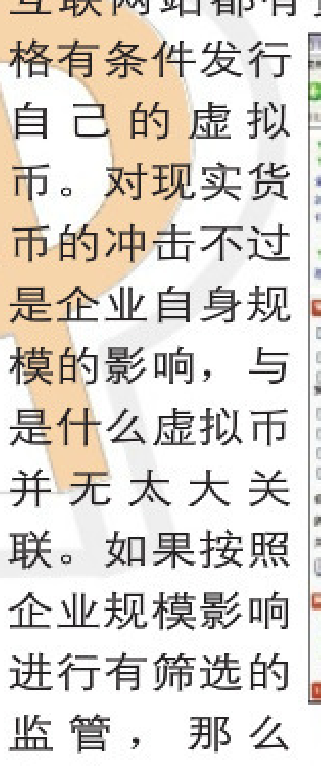
币、网易POPO币、百度币、盛大点券、天堂币、魔兽币等已成为广大网民日常消费的内容。由于这些虚拟币不仅可用于支付网上收费的增值服务，有的还可支付手机短信费用、购买实物商品等，使得虚拟币在现实运行中越来越具备真实货币的特征。“虚拟币可能冲击人民币，扰乱国家经济金融秩序”的观点也越来越多为人所接受。2006年7月，江西赣州市检察院检察官杨涛根据自身工作实践撰文《虚拟世界四大怪象的法律拷问》：“Q币等网络虚拟货币由商家发行，与人民币可以‘兑换’，如果泛滥，后果不堪设想，必会冲击我国金融体系。”首次从法律专业角度提出了对虚拟币身份的质疑。

不过，无论是企业方还是政府方，都明确对各种虚拟币的货币属性表示了否认。腾讯方面就对记者表示：Q币虽然带有“币”字，但不是货币，只是一种支付手段，或者说是一种商品。它有明确的功能和使用范围，只局限在腾讯公司提供的服务平台之内。只是因为腾讯服务在广大网民中的广泛应用，使得Q币看上去具有广大的应用领域而已，实际上它还只是互联网领域很普通的一个商品。最重要的是，Q币只能单向兑换，可以用人民币买，但不能反向变现。所有私下买卖Q币的行为都是不合法的，腾讯对此类行为的打击一直不遗余力，因此综合各方面的特征，Q币不能称其为货币。而中国人民银行办公厅主任、新闻发言人李超表示，央行方面已经开始关注虚拟货币，并正在认真研究，不过关注的重点是少数不法分子利用网络游戏中虚拟货币进行洗钱的行为。对于这种涉及真实货币经济犯罪的行为，央行将坚决予以打击，但无论是公开还是私下，央行方面都表示“只有电子货币，没有虚拟货币，电子货币是现行流通的各种官方货币通过电子和互联网支付的一种形式，依托于真实的金融系统，具有国家信用和保障。企业自行发行的虚拟币仅仅具有商业信用和保障，因此即使具有一定的货币属性也只能视为代金券的一种，而不是货币。你能把单位食堂自行印发的饭票当流通货币么？”显然，对于虚拟币的金融属性，双方给出了一致的答案。

但是否具有货币的属性，有没有扩展到原本不属于的领域，不仅仅是官方和企业说了算的。原本属于建筑材料的一块砖头，打架时同样可以成为凶器，广大网民对于虚拟币的使用远远不在原有规定的范围之内。百度币已用于个人MP3收费下载，Q币除了支付腾讯的服务和产品外，用户还可用其支付瑞星下载杀毒软件及给“超女”投票，而私下的反向兑换在各种第三方交易平台上更是屡见不鲜，即使是企业之间对此的观点也并不统一。围绕“QQ号、Q币等虚拟物品能否在网上公开交易”这一焦点，两大网络巨头腾讯与淘宝就曾经展开了激烈的诉讼和反诉，正如同经济学教材早已写明的那样：物品的价值和使用价值表现并不统一，而并不是什么人都能弄明白这二者的分别。广大网民并不在乎虚拟币从价值上说到底是一种商品还是一种货币，他们在乎的是这个东西能否带来实际的利益，它到底有如何的使用价值。所以尽管从本质上来说虚拟币背后没有金本位体系支持，没有发行方的信用准备金保障，没有明确的汇兑沟通渠道，甚至在发行企业明确表示用户仅仅拥有虚拟币的使用权而不是所有权之后，网民仍旧像对待人民币那样珍惜和使用自己的虚拟币，并为了时常发生的失窃和故障与发行企业对簿公堂。



天堂点卡可以用新浪U币买



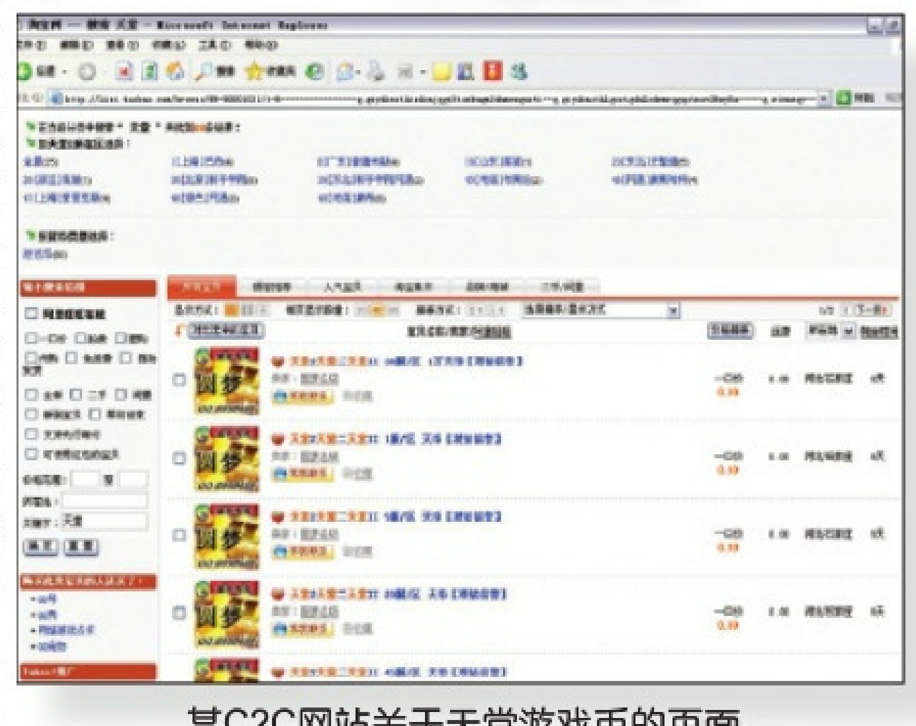
三岔口前的混乱已经持续了很久，14部委的新通知无疑是在路口上竖起了一个红绿灯，但灯的朝向和变换却有些乱上加乱。虚拟币的发行不像银行发行货币需要严格的资质认证审核，任何一个合法经营的互联网站都有资格有条件发行自己的虚拟币。对现实货币的冲击不过是企业自身规模的影响，与是什么虚拟币并无太大关联。如果按照企业规模影响进行有筛选的监管，那么该管谁又不该管谁，重要的是，天知道下一个腾讯、百度又是谁，它们该何时进入被监管的行列。如果进行无差别的监管，那么谁来进行虚拟币的发行体系资质审核，该如何在网站中监控虚拟币发行的总量，调控虚拟经济与真实经济的互动，这都是下一步需要平心静气探讨的问题。何况，如果真的按照“通知”所规定的那样，只能用于购买发行方自身的虚拟物品和服务，那么局限于网络世界的虚拟币到底有没有实际价值，将成为这个监管的死穴——发行方虽然进行了严格的监管，他们监管不了的是私下的流通。虚拟世界的“黑市”或“走私”才是各方真正需要监管的问题，可是如何监管，“通知”中对此并没有涉及。



百度影视使用百度币的标准



POPO金币的作用



某C2C网站关于天堂游戏币的页面

落笔之际，刚刚结束的十届全国人大五次会议16日表决通过了《物权法》，国家主席胡锦涛签署第62号主席令予以公布，争议多年的公民基本物权保障终于有了个令人欣喜的结果。希望《物权法》的东风能吹拂四方，将虚拟金融三岔口上空的迷雾也一并清扫干净。

新的一轮毕业生求职热潮又开始了，可能有些毕业生早就做好了自己的职业规划，但更多人可能面对严峻的就业形势一片茫然。教育体制与就业形势的关系可能需要多加分析，但就业迫在眉睫的毕业生们，更关心的是该如何找到好工作。美容求职、下跪求职、怪招求职、征恋求职、零薪求职、出租求职、写真求职……各种求职花样怪招层出不穷。标新立异，或是坚守本色，何去何从，这是个问题。



■ 北京 奥妮亚

这是一个人才缺乏的时代，这是一个人才泛滥的时代。用人单位找不到合适的人才，而求职者找不到合适的职位，似乎某些东西错了位。其实求职的机会很多，在提高自身素质的同时，我们可以寻找更多的求职渠道，而不必标新立异出怪招。网络作为求职的新途径，已越来越被求职者所使用，本期我们就为大家介绍一下网络求职的途径，让同学们不必再去拥挤的人才市场，散发雪片般的简历和名片了……



一、工作机会，是搜出来的

伴随着网络的发展，各种社会化的应用越来越广泛。对用人单位来说，从网络上招聘到合适的人才，比传统的人才市场摆摊设点，更加省时省力有效率得多，而且从网上招聘来的人才，对信息资讯和新事物的策选把握能力似乎更加强一些，因此在网络招聘渐渐成为了一种流行。随之建立的各类网络招聘信息发布平台和搜索站点也越来越多，为我们从浩若烟海的信息中挑选出最新最适合的职位提供了便利——好工作，那是搜出来的！

1. 挑选好的搜索网站=成功的一半

在百度Google中，输入“网络求职”为关键词，就可以找到数百万条的相关信息，各类求职搜索网站可谓铺天盖地数不胜数。不过这些求职搜索网站良莠不齐，如何挑选专业全面而且信息准确有效的求职搜索站点呢？这需要注意以下几点：

首先，求职搜索网站发布的“招聘信息权威性和有效性”是最重要的。有不少混水摸鱼的招聘求职站点，要么招聘职业信息太少，要么表面上看起来信息量很大，但却是从其它网站收集转载而来，虚假或过期职位滥竽充数。从这方面来说，传统三大招聘网站“前程无忧（http://www.51job.com/）”“中华英才网（http://www.chinahr.com/）”“智联招聘（http://www.zhaopin.com/）”是最具权威和有效性的。

其次，网站招聘职位信息的更新速度和信息过滤技术也需要考虑。根据调查显示，目前现场人才招聘有效期为一周，报纸招聘有效期为两周，而网络招聘因企业包年付费等，导致职位有效时间性很不准确。网络招聘的有效期本身很短，这会很大影响职位搜信息的有效性，因此一个好的求职搜索站点，其招聘职位信息应该是更新迅速的。实际上职位搜索站都会对信息源进行有效选择，把一些可信度低的信息源筛选掉，至少其职位有效性会远远高于网络招聘有效性的平均值。到底各求职搜索站点的信息有效性有多高，就要看各自技术如何，从有效职位信息过滤的角度来说，一些新兴的Web 2.0网络求职搜索站点比较值得选择。

另外，求职搜索站点也有一定的“地域性特色”。每个城市和地区的公司或用人单位发布招聘信息的习惯不一样，可能会选择一些本地的招聘求职站点发布信息。例如厦门的“厦门人才网（http://xmrc.com.cn）”与当地人才市场结合得非常好，信息的有效性非常高，任何其它招聘网在厦门都无法取代其地位。而在深圳，求职与发布招聘信息都是使用“中国人才热线（cjol.com）”，虽然51job和chinahr在深圳商业中心华强北即可看到巨幅广告，但却根本无法撼动中国人才热线的地位。

还有一点也需要注意，注册求职网站会员是否收费的问题。许多大型权威的招聘网站往往都是免费注册的，因为网站做得好，自然有外部投资和企业的合作，比如三大招聘网就是免费向求职者的；而一些比较差的求职站点则不得不依靠收取会员费来面盈利，如果不交费，就无法查看到相应求职联系信息。对于收费类的求职招聘网站，一定要多加小心，避免上当受骗。

2. 传统三大招聘网站

传统三大招聘网站“前程无忧”“中华英才网”“智联招聘”，是各类招聘求职网站中地区覆盖率最高的站点，也是权威性最高的。

功能全面的“前程无忧”（http://www.51job.com/）

51job与传统媒体相结合得很好，除了有丰富、准确的

优秀的招聘搜索网站

八方人才网 http://www.job88.com/一个专业的人才职位搜索网站，提供人才市场、猎头服务及跨境人才交流。

精英招聘网 http://www.1010job.com/ 职位信息比较齐全，搜索的速度和准确性也很高，有特色的是提供了招聘会的搜索功能。

世界经理人 http://icxo.com/世界经理人提供了一个“世界经理人猎头”职位搜索栏目，适合进行高薪类和跨国类的职位搜索。

职位信息外，还提供了功能全面的网上求职服务。

求职步骤一 制作简历

在首页注册为网站会员时，网站提供了一个简历向导，按照向导提示可制作一个51job网站的个人求职简历。首先要求输入简历的名称，并选择工作经验与简历是否公开；然后填写个人信息和求职工作地点与行业、工资等；然后要求填写个人评价与学历水平、工作经验等。制作成功后，可以点击“预览简历”按钮，查看制作的简历。另外，还可完美简历信息，或填写制作一份英文的简历。

注册成功后，即可以会员身份登录个人服务中心“My51job”。在“简历中心”处可管理简历、修改个人信息和简历模板，使用简历工具对简历分析与评估。简历制作的水平及个人信息是否填写完备，很大程度上影响着后面的在线求职结果，一定要认真完善个人简历内容。

求职步骤二 搜索职位

制作完简历后，就可以搜索职位了。在个人服务中心提供了“职位搜索器”，可帮助我们快速找到合适的职位。

选择网页中的“职位搜索”功能页，可打开职位搜索页面。在“快速搜索器”中选择“职位查询”，然后填写要搜索职位的各种信息，如工作地点、行业、职位及招聘信息发布日期等。每个信息项下有一个小箭头，点击后弹出下拉菜单，在其中可选择相应的信息。填写完毕后，有两个搜索项可选择：其中“公司”代表搜索指定公司发布的相关招聘信息；“职位”表示搜索所有相关的职位信息，不限定为哪个公司。点击“搜索”按钮，就可快速查询到想要的招聘职位信息了（**图1**）。搜索结果可按发布日期或公司名、工作地点进行排列。比较有意思的是，在51job网站根据会员搜索查询的关键词，在“你可能感兴趣的职位”中智能提供用户可能想要搜索查询的职位信息。

另外，可点击“高级搜索”按钮输入更详细的职位查询条件，搜索到更精确的结果。在搜索功能页中，用户也可直接按地区或职业分类进行定向搜索。

求职步骤三 在线申请工作

当用户找到感兴趣的职位时，可收藏或立即将制作的51job简历在线投递给招聘单位。

在搜索的职位结果中，勾选感兴趣的职位信息，点击“显示选中职位”按钮，即可在新窗口中打开查看到相应的详细招聘信息，包括招聘的职位、人数、发布时间、职位要求及公司简介等（**图2**）。点击每条招聘信息下的“求职文件夹”按钮，即可收藏该信息，以后在个人求职文件夹中查看到该职位信息。如果想立即应聘该职位，可点击“立即申请该职位”按钮，打开简历提交页面，选择要发送提交给该公司的简历，点击“发送求职申请”按钮，即可完成在线申请工作了。在发送简历时，还可选择填写发送一封有针对性的求职信，增加求职成功的几率。

在线申请工作后，用户随时可以通过“My51job”中心的“工作申请记录”和“求职文件夹”查看自己在线申请工作的结果。如果求职单位有意向与你联系的话，可能会发送站点短信或通过会员留下联系方式通知。

求职步骤四 订阅职位信息

一次求职申请可能不会成功，或暂时没有找到合适的工作职位，可通过设置并订阅个性化的职位搜索器，51job会贴心地将理想的职位信息发送到用户信箱中，随时得到最新消息。

点击“My51job”中的“个人搜索器”，打开邮件订阅服务页面。在“个人搜索器设置”中填写要关注的职位工作地点、行业等信息，设置精确的搜索条件，然后设置“订阅条件”，可选择每天发送一次职位信息，输入接受邮件的邮箱地址，确定后即可坐享其成了。每个注册会员至多能自定义5个个人搜索器。

此外，51job提供了RSS订阅服务。点击“My51job”中的“RSS”，设置简单的职位搜索条件，点击“获得RSS地址”按钮，即可得到一个RSS订阅路径了（**图3**）。通过RSS浏览器，就可更快捷地获得最新职位信息。







汇集英才，“中华英才网”(http://www.chinahr.com/)

登录“中华英才网”Chinahr招聘网首页，页面排满了各类知名公司企业的招聘信息广告，印证了Chinahr网站的权威与繁荣。Chinahr网站也提供了类似51job网站的职位搜索、在线申请、职位订阅等功能，其中比较有特色的是专门针对应届毕业生提供了一个“校园求职”的功能。

首先需要注册申请一个会员账号，注册成功后会要求填写一份个人简历，应届毕业生可选择“填写校园简历”，添写详细的学校、学历、获得的各类奖励、特长等。毕业生可进入专门的“学子求职”（http://campus.chinahr.com/index.asp）栏目（**图4**）。在“校园求职助理”中选择“搜索助理”，填写职位搜索条件，可快速搜索想要的职位信息，选择要应聘的站点，点击“在线申请”即可提交简历申请应聘相应的职位，在“校园求职助理”的“求职信收藏夹”和“申请表收藏夹”中可查看求职纪录与结果。



另外在“学子求职”栏目中，有针对毕业生提供的各类招聘专题和最新信息，还有求职指导等，对毕业生们应该很有帮助。

略有不足的“智联招聘”(http://www.zhaopin.com/)

“智联招聘”功能与上面的两个



网站差不多，提供了简历制作、搜索职位、在线申请等功能（**图5**）。另外针对毕业生还开了一个“校园招聘”（http://student.zhaopin.com/）的栏目，但不知是招聘应届生的职位太少还是其它原因，在“校园招聘”中搜索得到的职位信息量很少。不过其中的一个“职业评测”功能还不错，可让用户对自己的性格、职业兴趣、职业规划等进行一番深入的自我了解，更好地面对求职竞争。

3.职位垂直搜索式Web2.0招聘网站

传统的求职招聘网是以企业为中心，更像一家猎头公司，而随着网络Web2.0的发展，及即时通讯、个人博客SNS等模式的招聘增多，开始出现以用户为中心的互动网络招聘站点。Web2.0的特色之一就是以用户体验为中心，与传统的招聘网不同，Web2.0招聘网站模式的职位搜索是把为企业服务为核心转变到为用户服务为核心，因为求职本来是双向选择，特别是一些中高级人才需要选择自己满意的工作，而不是仅仅得到一份工作。Web2.0招聘网站除了聚合各类求职搜索站点外，采用了垂直搜索技术，对信息源进行有效选择，把一些可信度低的信息源筛选掉，同时，Web2.0更注重用户的参与，提供了更多的求职方式。

“搜职网”（http://www.globehr.com）是一个典型的聚合类搜索求职网站（**图6**），聚合了全国各大院校网站、论坛、BBS的求职招聘信息，信息十分丰富。在2006年经教育部高教司推荐，Globehr成为毕业生的就业求职搜索站点，直属人事部中国人才研究会站。



在搜职网中，可以按照地区、时间、行业检索招聘信息，各招聘网站的信息都有，注册简历之后可自动投递。各网站提供的职位搜索功能，可按职位、企业名或关键字同时可搜到几大人才网站的实时职位信息，不用逐个网站查询职位了。网站的简历提交也非常方便，提供了一份简历多站投递功能，在网站中选择“职位收藏”，一次点击可将简历发送到全部收藏地址，免了在各网重复填简历，重复发送邮件的麻烦。最实用的是“自动发送简历”功能，在填好简历后可直接设定搜索条件和每日自动发送简历数，由网站每日发往当日的最新职位。还可看到简历的去向，对感兴趣的企业重点关注。搜职网也有针对毕业生的栏目“校园招聘”，提供及时的招聘会信息和招收应届毕业生职位。网站还有一个便利的功能，在搜索结果中可点击“了解该企业”键查询其在网上的相关报道，了解求职单位的可信度。

聚合类招聘职位搜索站点

无忧聚合　http://www.51juhe.com/job（这是一个聚合类搜索站点，其中的职位搜索栏目，可聚合51job、中国人才热线、中国精英人才网、Job88才库网等站点的职位信息，方便快捷的搜索到全面的求职信息。）

bbmao　http://www.bbmao.com/（也是一个聚合类的搜索站点，可连接搜索到中华英才网、智联招聘网和51job的职位信息，还提供了一个专用的职位收藏夹。）

JobYoo校园招聘网 http://jobyoo.com/（JobYoo校园招聘网以自动和人工萃取的双操作模式聚合2007校园招聘信息、实习生招聘、宣讲会招聘会信息。）

牛耳搜索 http://www.newerjob.com/（51job、中国精英人才网、智联招聘网站聚合搜索，搜索的速度非常快，提供了一个“职场指数”，可看到各地区求职就业指数表。）

二、人脉，求职的关系

求职的时候，消息灵通最重要，你需要一个求职朋友圈，获得各种求职信息、交流求职心得，需要朋友给你打气，在失败时鼓励你。在网络上求职，你也不是一个人，许多Web2.0求职站点提供了“职友圈”功能，此外，在成功类评估中，“人脉”资源已经成为一条重要的评估标准。人脉就是钱脉，要想成功，就要学会通过各种方式去建立自己的人脉圈。前面提到的“职友圈”，其目的也是以职业为中心，通过职友圈这个平台建立自己的关联人脉圈的。要想寻求一个好的职位，不仅要善于在现实社会中建立自己的人脉资源，还要在网络上建立自己的“职脉”。

1.打造你的“职友圈”



“职友集”（http://www.jobui.com/）是典型的Web2.0站点，页面很简洁，没有多余的广告信息。在职们搜索页面中，“找什么”和“在哪里”用于限制要搜索的职位关键词和工作地点，虽然显得简单，但却已足以满足用户的搜索需要了。注册会员也只需一步，填写邮箱、昵称、验证码，再设置密码，就完成了注册。注册成功后，先填写一下个人简历，就可免费建立一个个人求职站点了，可在上面写文章发照片等，与博客有些相似。

“职友集”的特色功能是“雇主口碑”和“职友圈”，在“雇主口碑”中可搜索或发布自己要应聘公司单位的评价，了解一下招聘公司的可靠性。最特色的是“职友圈”栏目，在这里可搜索感兴趣的求职圈子，加入圈子与其它朋友交流（**图7**）。点击右侧的“点击创建圈子，经营自己的人脉”，按照提示简单的两步就可创建自己的求职圈。在职友圈中，邀请朋友加入圈子，或设置允许别人加入，大家可以就求职中的某些情况发起话题进行讨论，互相进行交流。

2.人脉求职，建立职脉网络

若邻网络（Wealink.com）是中国最大的在线社会性（SNS）网络服务网站，帮助用户建立真实、诚信、可靠的联络和评价体系，用户可安全地对信任的人群分享自己的联络方式、信息和知识，利用信任关系拓展自己的社会性网络，累积社会性资

本。若邻网络推出的基于人脉关系的求职招聘功能，开创了国内招聘领域的新模式。

注册登录若邻网络后，可勾选“职位”输入关键词搜索相应的职位，在搜索到的职位信息中，可直接向对方发送求职简历（图8）。也可





点击“发布者”，查看到该用户的信息。在“个人档案”中可查看到自己与该招聘发布者的人脉关系，从中找到与发布者认识的用户是否在自己好友中；或寻找该招聘公司内自己的人脉，通过好友中间人的推荐与招聘者建立联系，更好地获得职位，同时招聘者也可通过自己的人脉了解应聘者的信誉度与各方面的能力等。在图示中，由于笔者刚加入若邻网络，因此与招聘者的人脉关系网超过“3度”，即没有相关的人脉关系网（图9）。此时，便可点击“请求联络”将招聘者添加到自己的人脉关系网中，通过与对方的深入交往扩大了自己的人脉关系网。

由于若邻网的人脉关系和信用度、评价体等均需要长时间进行建立，因此可能不适合于短期求职者，适合于长期泡在若邻网中的高级用户寻找精英职位信息，而招聘者在此也可找到足够了解信任的合适求职者。也因为若邻网职脉的特殊性，因此在其招聘功能才推出的短短几周内，就迅速汇集了几万条主管以上的精英职位信息，其中8%是高级职位。

其它职友圈网站

数字英才http://www.01hr.com/“数字英才”01hr网除了有丰富的职业信息，还可进行简历搜索，方便招聘公司的同时，也增加了用户就职的几率。01hr网站还提供了“职友圈子”，用户可申请求职博客，展示能力与职友交流。此外，01hr还有许多特色，其中的“猎头工作搜索”，搜索高薪职位一步到位；“工作定制”功能可根据用户的求职意向，系统会智能地推荐工作；“求职红娘VIP服务”，VIP会员可把简历交给“红娘”，人工推荐工作。

根本网http://www.genben.cn/ “根本网”是深圳一个很出名的人脉圈子网，其中的“职业圈子”栏目信息也很丰富。

职脉网http://www.jobmy.cn/ 宁波人才网创建的第二代互动型搜索网站，倡导通过职友圈这个平台，建立自己的关联人脉圈，更好地求职。

其它人脉求职网

“职脉网” http://www.jobmet.com/“职脉网”从网页形式与内容上来看，也是典型的Web2.0网站（图10），“工作搜索”与“职友集”相似，也是以职业和工作地点为关键词进行搜索，简单快捷。不同的是提供了“公司搜索”，可以公司名为关键词，搜索某个公司发布的招聘信息。注册用户后，可获得一个个人求职博客和网站，发布自己的求职简历图片等。用户登录后，可使用典型的标签搜索功能。

人脉招聘网 http://www.rmzp.com/renmai.jsp在“人脉招聘网”是搜索到的每个公司职位都为用户敞开一张人际网，用户可通过同学、朋友、老乡等中间人找工作。“人脉招聘网”将现实中的人脉关系搬到了网络上，非常有利于求职——也许你素未谋过面的校友，会帮助你在他所在的公司获得一个职位呢。

三、视频求职，增加成功几率

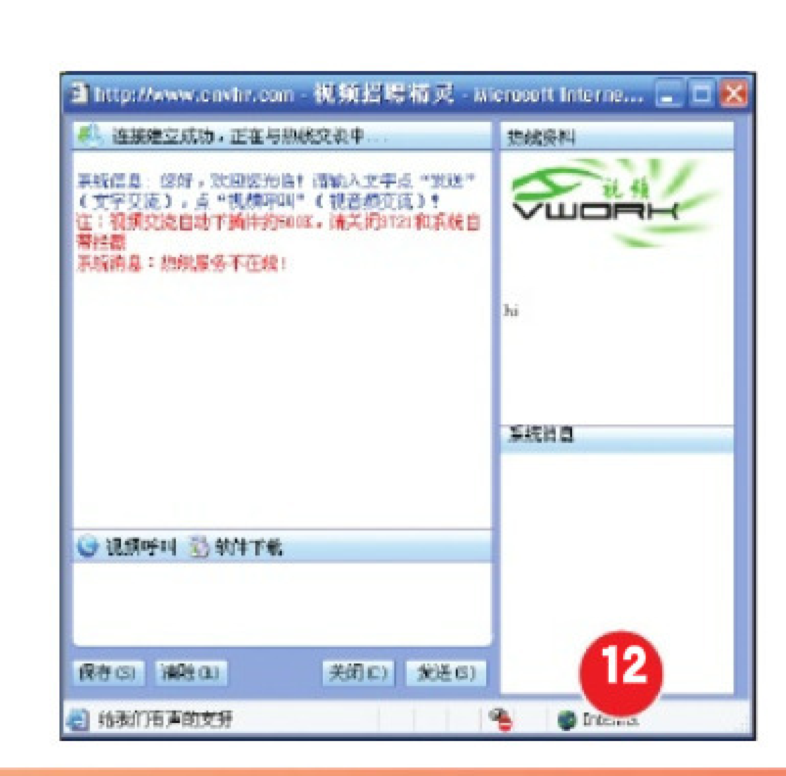
网络求职仅仅是提供电子简历、求职信等已经不够了，最终还是必须通过面对面的交流，才能确定是否通过考核。为了提高求职效率并降低成本，让用人单位对求职者有一个更全面直接的了解，视频简历成了求职中的新亮点。同时，一些视频招聘网也开始出现，为求职者与招聘方提供面对面的视频交流服务。

“中国视频招聘网”（http://www.cnvhr.com/）是国内最大的一个视频招聘网站，注册用户可在网站上发布自己的视频简历，也可通过视频与搜索到的招聘单位方进行视频面试（图11）。

首先登录网站注册用户，然后在网站页面中点击“视频招聘”链接，下







载“Vwork视频招聘精灵”软件，安装并启动软件，免费申请一个ID号。然后在网站页面中选择“申请开通视频招聘”，将在Vwork视频招聘精灵申请到的ID填写上，通过审核开通后，即可实现网页用户从网站直接呼叫到客户端的企业和个人进行视频音频交流。在网站中搜索相应的职位和公司信息，点击每条搜索结果后的一个小摄像头图标，即可打开与招聘者的视频连接窗口（**上页图12**）。点击其中的“视频呼叫”按钮，即可与招聘方建立视频连接，当然前提是招聘方热线在线，否则只能发送文字消息，不过可通过文字留言和发送简历等方式与招聘方预约面试。

点击视频对话框中的“软件下载”，也可下载“Vwork视频招聘精灵”软件，通过客户端进行视频面试。“Vwork视频招聘精灵”客户端功能非常强大，除了普通的视频功能外，还支持点对点文件传送、发送简历求职信等，并可多人视频，建立视频房间，以便进行多人视频面试功能，其它还有媒体共享、录像功能、投票表决、协同浏览、白板模式、会议管理等功能，非常方便招聘方与求职方互动交流。

其它视频求职站点

在众多的视频招聘站点中，Jobaria（http://jobaria.com/）应该是最出色的一个视频招聘网站（**图13**），不过因为是英文站点，因此不太适合国内的用户。Jobaria与其它在线求职网站提供的本质服务都一样，可帮助用户在网络上找到自己中意的职业。它提出了一种新的应聘模式，雇主可通过应聘者在线回答的10个问题对应聘者有个初步了解，在回答过程中Jobaria会自动将求职者的言谈举止通过视频录制下来提供给雇主，对求职者有个更深入的了解。求职、面试一步到位，加快了应聘者与雇主彼此的工作效率。





四、专业定向求职

一些传统的行业在网络上求职比较困难，还有一些求职者，面对各种综合的职位搜索网站繁多的求职信息，却难找到适合自己的行业，于是一些专业的搜索站点就成了必去的地方。

例如“搜艺招聘”（http://www.soyi365.com/）网站，专门提供各类艺术设计人才和平面设计师的职位搜索；而“中国皮革皮具人才网”（http://www.leatherHR.com）则是全国唯一的一个专注于皮革皮具行业的人才招聘网站；“机械英才网”（http://www.mechr.com/）“中国机械人才网”（http://www.Job37.com）等，适合机械专业类求职者——寻找专业类的求职招聘网，也能大大提高求职的成功率。



五、网上求职要打假

求职本来就是一个双向选择的事情，在网络求职时，还要谨防一些虚假公司打着招聘的旗号，行欺骗之实。求职欺骗的事情，在现实求职过程中也是屡见不鲜，好在网络上专门有揭露骗子公司的求职“黑名单”站点，网上求职或现实求职时，看看这些黑名单绝对有好处。

“黑名单”（http://blacklist.cnlive.org/）是一个网络维权的站点，主要是收集发布一些网友被骗的经历和感受，列出了一些骗子公司黑名单（**图14**）。其中“求职应聘”类黑名单信息占了所有信息的90%以上。当然这些信息也许不完全准确和客观，但小心没大错，多到这里浏览一下，也许可以避免求职被欺骗。

另外，前面提到的一些招聘网站，也提供了类似招聘单位可信度的查询。例如，“职友集”的“雇主口碑”（http://p.jobui.com/），可直接搜索招聘方的可信度；“精英招聘网”的“企业评论”（http://www.1010job.com/review/index.asp），可查询应聘者对招聘方的评论。

不过，最好的求职打假查询工具，还是百度和Google，这里可从网站、论坛、博客、BBS等各种渠道搜索到更多招聘方的信息，骗子公司是绝对躲不过网民们的火眼金睛的。



网络求职除了上面介绍的一些途径外，一些常见的手段，如主动发求职信和简历、建立自己的求职站点与博客、订阅求职短信、RSS信息等——据了解，美国目前80%的招聘和应聘都是网上进行的，在国内网络求职应聘也逐渐开始成为一种重要的就业途径，让我们关注网络求职，从网上再到一份好工作吧！

RSS阅读器“求职通”

职友集网站推出的求职类RSS阅读器“求职通”（下载地址：http://www.potu.com/index/download/potu_job.exe），会自动从职友集网站上搜索相应的RSS资源，获得最新的职位和相关求职信息。运行求职通后，在左侧边栏中可选择要查看的RSS频道，可在“热门职位”选择职位，点击右键菜单中的“更新”，即可收到最新的职位信息（**图15**）。



留念精彩
网页搜藏服务一览

网络上的精彩内容总是很多，一张漂亮的图片，一篇美妙的文章，一则重要的新闻报导……网络不仅有精彩的内容，还有便捷的搜藏保存，让我们随时随时可找到自己精心搜藏的内容。从“百度搜藏”推出开始，又一轮网页搜藏服务竞争开始。新的网页搜藏不仅止于书签功能，更重要的是具备网页快照功能，你搜索的站点，即使原链接被删除，但依然可通过快照查看到，甚至有网页在线截屏等，更注重社会化功能……

■ 贵州 冰河洗剑

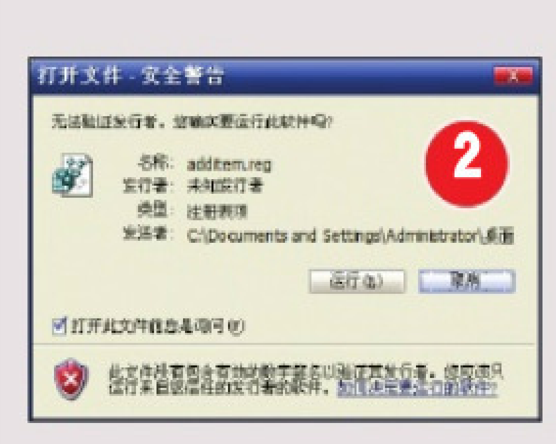
一、百度搜藏，快照网页永不丢

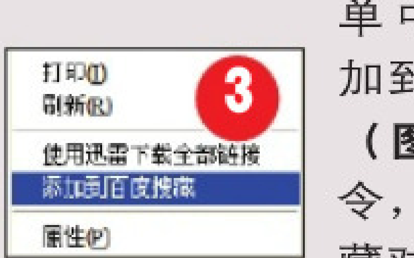
“百度搜藏”（http://cang.baidu.com/）是由百度搜索引擎推出的网页搜藏保存服务，不仅提供了网址搜藏服务，还能自动搜藏全文，甚至还提供了网页快照搜藏服务，不用担心网页网页链接失效（**图1**）。百度搜藏服务还提供了共享功能，可将自己搜藏的网页与好友分享，也可快速搜索到别人搜藏共享的网页。



1.安装百度搜藏

要使用百度搜藏服务，首先必须注册一个百度账号，登录百度搜藏后即可使用。百度搜藏提供了3种网页添加收藏方式：右键菜单命令、收藏夹、网站添加。添加“百度搜藏”右键菜单命令对于IE浏览器，可直接在浏览器右键菜单中添加百度搜藏的快捷命令。下载百度搜藏注册表文件（下载链接：http://cang.baidu.com/-/additem.reg），下载后双击运行，即可完成添加（**图2**）。运行注册表文件完成添加后，直接在要搜藏的网页中点击右键，可看到右键菜单中多出一个“添加到百度搜藏”命令（**图3**），点击该命令，即可添加百度搜藏对话框。





如果是Firefox浏览器，可利用扩展添加百度搜藏：下载Firefox浏览器的“百度搜藏扩展”插件（下载链接：http://cang.baidu.com/-/ff/cang.xpi），将插件直接拖动到Firefox浏览器中，重启Firefox浏览器后即可完成插件的安装。在Firefox浏览器的工具栏中，将会看到两个新按钮（**图4**）。点击第一个按钮可打开百度搜藏首页，点击第二个按钮可弹出百度搜藏添加对话框，同时，在Firefox浏览器的鼠标右键菜单中会出现“添加到百度搜藏”的命令，单击此命令，也会弹出百度搜藏窗口。



> **小提示**
>
> 如果要去掉右键菜单中的“添加到百度搜藏”命令，可下载卸载注册表文件（下载链接：http://cang.baidu.com/-/remove_additem.reg），双击执行，即可去除右键菜单命令。在Firefox浏览器中，如果要取消百度搜藏，可在Firefox浏览器“工具”菜单的“附加软件”选项，选择删除即可。“百度搜藏”收藏夹登录百度搜藏后，在首页中右键点击“添加到百度搜藏（不弹出新窗口）”链接，在弹出菜单中选择“添加到收藏夹”命令，在弹出对话框中选择“创建到”按钮，在下拉菜单中选择“链接”，确定后，即可添加百度搜藏的快捷方式（**图5**）。右键点击IE工具栏，在弹出菜单中选择“链接”，显示链接工具条，即可在其中看到“添加到百度搜藏”的快捷按钮，点击该按钮，即可打开百度搜藏网页添加对话框。

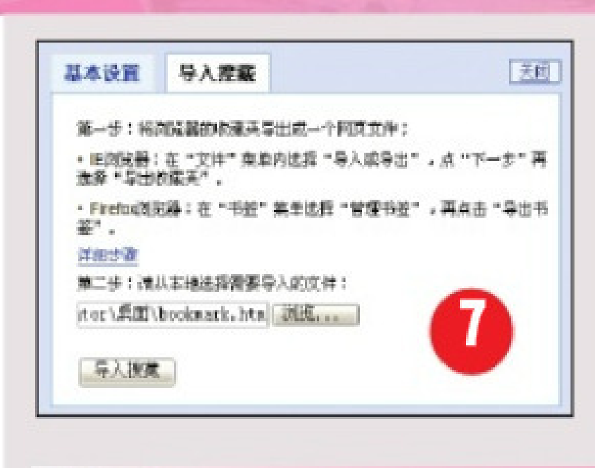




2.添加收藏网页

在登录百度搜藏网站后，点击右上角处的“添加搜藏”按钮，打开网页收藏对话框。最方便的是直接在要添加的网页中使用右键菜单命令、收藏夹快捷链接，打开添加对话框后，会自动添加当前要收藏网页标题及链接，输入要将网址添加到的收藏分类，点击确定后即可完成网页的添加（**图6**）。

除了手工添加搜藏网址外，还可直接导入IE收藏夹中收藏的网址链接。首先，点击IE浏览器菜单“文件”→“导入或导出”，点“下一步”再选择“导出收藏夹”，将IE收藏夹保存为文件HTM文件。如果是Firefox浏览器，可点击菜单“书签”→“管理书签”，再点击“导出书签”，即可导出收藏夹。然后登录百度搜藏，点击右上角处的“搜藏设置”链接，打开设置对话框，选择“导入搜藏”选项页，指定收藏夹文件路径（**下页图7**）。点击“导入收



藏”按钮，即可将IE中收藏的链接全部导入百度搜藏中了。

小提示

在百度搜藏对话框中选择“基本设置”，在其中可设置添加收藏网页时，是否将其设置为公开或私有。设置为公开，则所有百度搜藏用户都可搜索到你收藏的网址，私有的话只有自己能够访问到。

3．“快照”收藏，资料不丢

在任意地址登录百度搜藏后，可看到原来收藏的所有网址及分类，可对收藏的网址和网址分类进行管理，

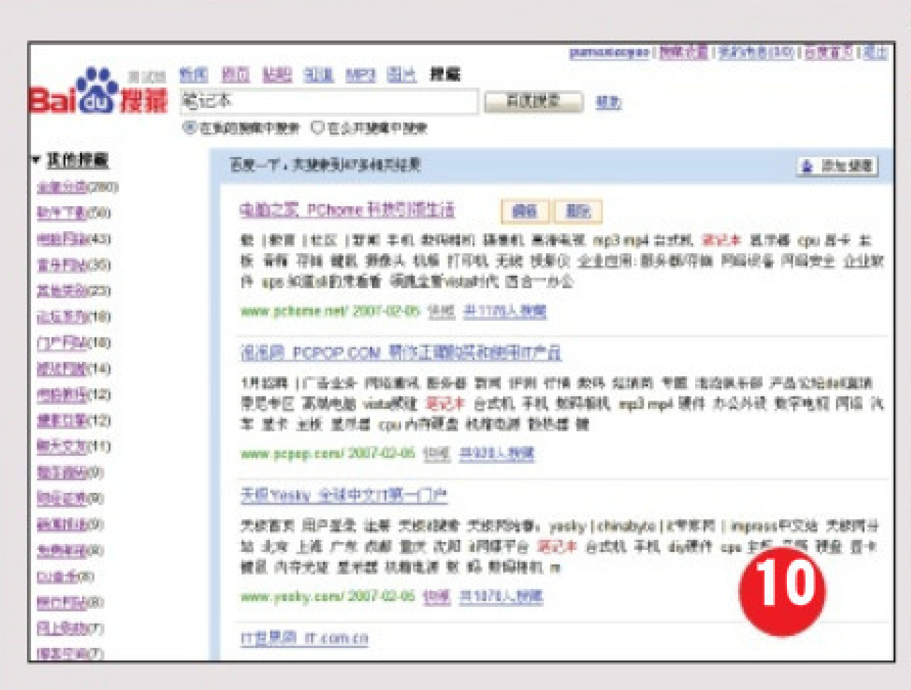


删除或修改收藏内容（**图8**）。在百度搜藏中，还可看到收藏的每个网址被多少人所搜藏。点击某个网站链接后，在弹出的新窗口中，即可快速打开到想要访问的网页。最方便的是，百度搜藏为用户收藏的每个网页都建立了一个快照，如果原始的网页链接无效，点击收藏网页下的“快照”链接，即可打开该网页的快照页面（**图9**），这个功能对于收藏一些重要的资料网页非常有用。



4．搜藏网页也能共享

如果在搜藏保存了多个网址，要快速找到想要的网址链接，可在页面上方的搜索输入框中输入网页标题





或描述内容关键字，勾选“在我的搜藏中搜索”项，点击“百度搜索”，即可找到收藏的网址链接（**图10**）。同时，在默认情况下添加到百度搜藏中的网址链接是被共享的，百度搜藏用户可搜索别人收藏的网址，只需勾选“在公开搜藏中搜索”项，即可搜索到别人收藏夹中的内容了（**图11**）。搜索到的网址，同样可方便地添加到自己的百度搜藏夹中——要是在百度“网页”或“图片”“MP3”搜索中，也可直接点击添加到“百度搜藏”中，那就更加方便了。

二、共享与推荐，做个“收客”



百度搜藏可对网页进行快照，而“收客网”（http://www.shouker.com）则可将网站内容与网页保存为图片，而且提供多种收藏方式和类似博客的用户收藏主页（**图12**）。

1．快速收藏网页

在收客网的首页中，即时显示当前最新被用户搜索的网址链接及生成的略缩图。注册收客网用户后，可下载收客工具（下载链接：http://www.shouker.com/tools/post.reg），同样是一个注册表文件，双击后即可完成安装。



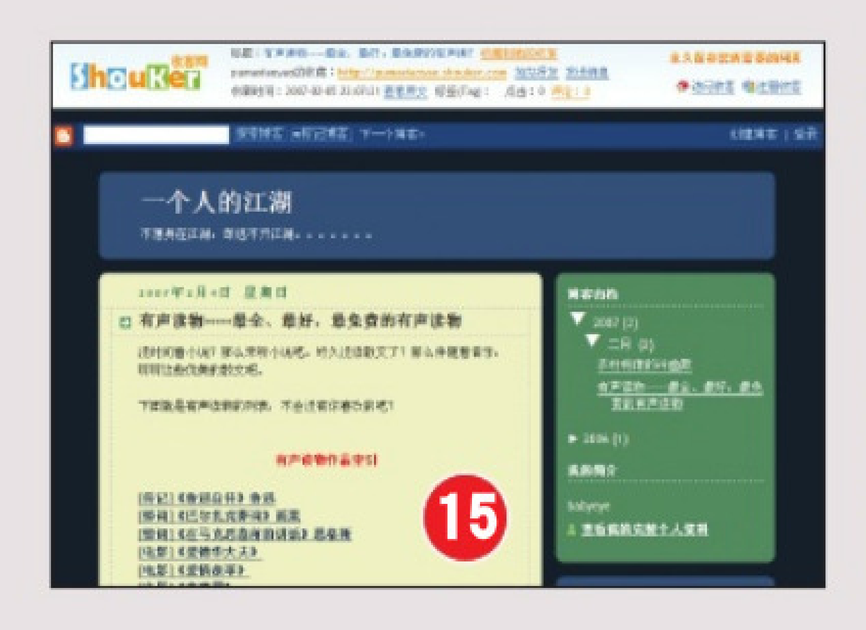
安装收客工具后，在要收藏的网页中点击右键，选择弹出菜单“用shouker收藏”命令，打开收客网页收藏对话框。在弹出的窗口中自动填写收藏网页链接与标题，输入网页保存的TAG（标签），在“隐藏”中可设置是否将收藏的网页共享。输入收藏网页描述说明信息后，点击“提交”按钮，即可将当前网页的永久保留（**图13**）。此外，在收客网首页中也提供了“快速收藏”，直接输入网址链接，点击“收藏该页”即可完成。

2．永久保存与网页共享



在收客网的“个人管理中心”选择“我的收藏夹”，可管理当前收藏的所有网址链接，修改链接网址并设置共享或隐藏（**图14**），点击收藏的网址，即可打开收藏的网页。收客网可永久保存收藏的网页，即使原来的网页链接被删除后，也能在收藏夹中查看到网页（**下页图15**）。此外，在“标签”中可管理设置收藏标签及个人资料，方便与其他用户进行交流，还可管理自己的好友，查看好友发送的消息等……

收客网为每个用户提供了一个博客，博客域名格式为：“http://用户名.shouker.com”（**下页图16**）。在博客中，可看到用户共享收藏的网页，点击网页上方的“收藏到我的收客”链接，每个收客用户都可将该网页收藏





到自己的收藏夹中。点击“评论”，还可对当前收藏的网页进行评论，收客网提供了社会性的网络功能，可将当前网页收藏用户加为好友，并可发送消息交流。

收客网的收藏服务具有社会化的特色，但略有不足之处，打开收藏网页对话框的速度比较慢，而且收客网不支持IE浏览器收藏夹的导入。

三、网络“抽屉”，取代收藏夹

抽屉网（http://www.chouti.com/）是一个网摘分享站点，不仅让用户随时随地收藏、访问与共享有趣精彩的网页，同时还提供了与好友在线聊天沟通的功能（图17）。

1.开设新抽屉

与一般的网络收藏服务不同的是，抽屉网不添加鼠标右键菜单命令，也不插入浏览器链接，它提供了一个客户端程序“抽屉书签”（下载链接：http://www.chouti.com/download/release/ChouTi.exe）。抽屉书签很小巧，而且是绿色免安装，下载后直接运行，输入注册的新抽屉账号和密码，点击登录，即可操作自己的网络收藏抽屉了。

2.网址/网摘/便签，三合一

抽屉书签会自动贴附隐藏到屏幕上方，鼠标移动到屏幕上方会自动显示，并可拖动到屏幕任何地方。浏览到要保存的网页时，可点击抽屉标签上的“创建新网络收藏”按钮，弹出网址保存对话框。书签自动提取当前网址和标题，设置关键词，点击“添加新分类”按钮，可设置当前网址保存分类标签（图18）。在对话框上方可设置收藏的网址是否共享，点击“分类并保存到”列表中的分类链接，即可将网址保存到指定的分类中。



3.社会化功能与个性首页

抽屉网同样为用户提供了一个个人主页，域名格式为“http://www.chouti.com/用户名/”。在个人主页上可查看到用户收藏的网址、网摘和便签。抽屉网用户可互相添加好友，并可设置关注好友，及时了解到好友最新添加的收藏及查看过其他哪些用户的收藏。抽屉网用户之间还提供了聊天功能，可方便地联系交流，点击右上角的“打开聊天窗口”，即可添加抽屉网用户为好友随时聊天了，有意思的是，还可以绑定MSN账号，与MSN用户即时交流（图19）。

此外，利用抽屉网的个人主页，我们完全可以打造自己的个性首页：

用户可方便地将本地IE浏览器收藏夹中收藏的网址上传到抽屉网上，右键点击托盘区抽屉书签图标，在弹出菜单中选择“上传本地收藏夹”命令。在弹出对话框中将收藏夹上传到“网摘”或“网址”中，选择要上传的网址分类，点击“上传”按钮，即可完成上传（图20）。上传完成后，在个人网址主页“http://www.chouti.com/用户名/go”，即可看到所有上传的网址，将该网页设置为浏览器首页，以后每次打开浏览器，不用再去收藏夹中找网址就可方便地打开想要访问的网页了（图21）。



抽屉网的收藏服务虽然有特色，但是不足之处在于抽屉网没有提供右键菜单命令，使用抽屉标签添加有些麻烦。





小提示

网络抽屉提供了“网摘”“网址”“便签”收藏保存服务，网摘可将网络上的好帖子、好文章一键收藏，要用的时候随时查看。便签可随手记下工作日志、电话之类的，非常方便，但在记录便签时一定要注意个人的隐私安全。如果是私密的便签，要选择数据类型为“私有”，否则其他网络抽屉用户很有可能会在网上查看到你记录的隐私内容（图22）。

另外，在其它电脑上，也可不使用抽屉书签客户端工具，直接登录抽屉网站，在网页上也可添加收藏。

四、网址博客同收藏的Hinale

与前面的网络收藏服务相比，Hinale增加了在线博客、新闻的服务，并提供了在线编辑功能，可对网页部份内容进行保存，而且Hinale推出的“我的订阅用户”功能很有意思，可让订阅用户和用户的博客联系更加紧密。

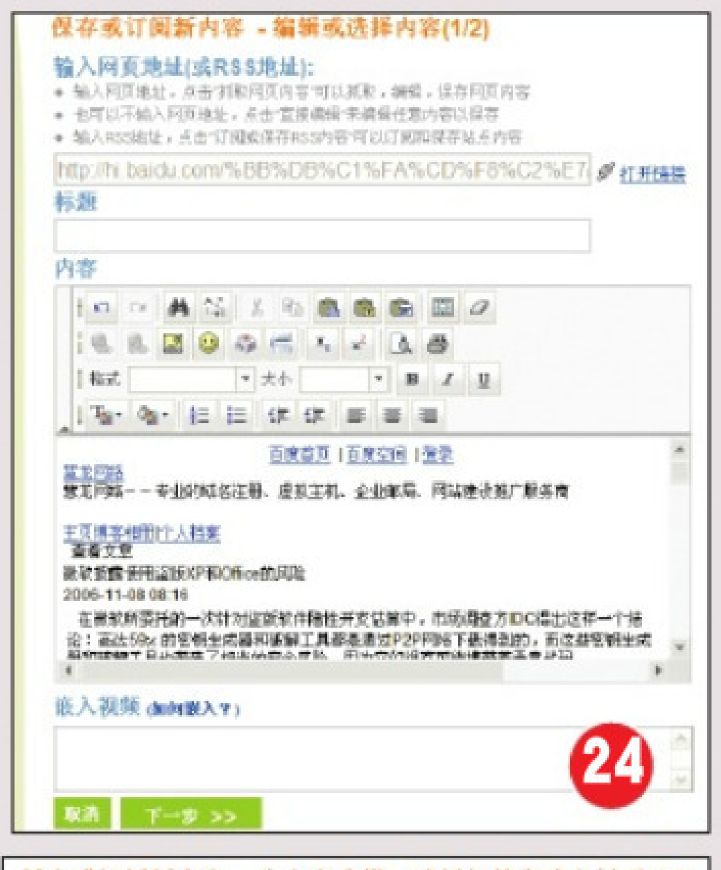
1.收藏网址与博客

注册登录Hinale后，选择“我的保存”标签，在这里点击“创建新标签”按钮，输入标签名，确定后可添加网址收藏分类标签。点击页面上方的“添加内容”按钮，打开网页收藏页面，在中间的输入框中输入要收藏的网址（图23）。Hinale提供了3种收藏方式：



输入网页地址，点击“抓取网页内容”，Hinale会自动抓取网页中的重要文字图片内容，可在中间的编辑窗口中编辑修改要保存的网页内容（图24）。也可不输入网址链接，点击“直接编辑”按钮复制粘贴网页内容，在编辑窗口中编辑内容，选择删除不想保存的内容。点击下一步按钮，选择网页内容保存类别，并可选择网页目录标签。可为保存的网页内容设置“公开分享”，让其他用户共享自己的收藏，也可选择“私有提交”，只有自己可见收藏内容（图25）。点击“完成”按钮，完成网页内容保存。

Hinale也可完成博客RSS收藏订阅，在输入框中输入RSS地址，点击“订阅或保存RSS内容”按钮，Hinale会自动分析RSS链接页面，可选择订阅和保存页面中的内容（图





26）。点击下一步按钮，设置网址分类和标签，即可完成博客RSS链接收藏，以后就能及时了解到指定地址发布的新文章了。

2.社会化共享

Hinale收藏的网址与订阅的博客，用户都可互相共享。在页面上方的搜索框中，可选择搜索自己保存或搜索的全部Hinale内容，输入要搜索的关键词，点击搜索按钮，就可看到别人收藏的相关内容了（图27）。如果感觉搜索到的网址还不错，可点击网址后的“保存”按钮，将网址保存在自己的收藏中，还可对网址进行评价，可点击“推荐”或“垃圾”按钮提交评价。每个网址后有相应的提交用户信息，点击用户链接，可打开该用户的个人收藏主页，查看到用户收藏的所有网址内容。

此外，Hinale还为用户提供了即时聊天和留言等交流功能，它的在线聊天系统很有点G-mail中Gtalk的感觉，给用户的体验非常不错。但Hinale只能通过登入网站提交保存网址，不像前面的几个网络收藏服务有便捷的快捷菜单或客户端工具，这大大限制了用户随时随地存取网络收藏夹中的内容，很是不便！





五、结语

除了上面提到的几个网络收藏服务站点外，还有许多有特色的国内与国外网络收藏站点。例如ClipClip（http://www.clipclip.org/）在保存网页服务方面做得非常好，不仅可保存文字、内容、链接，甚至是可是指定的图片，操作也很简单，它还提供组群功能，保存网页时可选择直接将网页发布到特定组群。而Xiclets（http://www.xiclets.net/）则以使用方便吸引用户，甚至不需要注册，就可将你想要保存的网页提交，并得到相应保存网页的链接。

Web2.0有一个很重要的特点，那就是社会化分享，从众多的网络收藏站点来看，网络收藏服务也开始向社会化的方向发展了。搜索引擎搜索出来的结果，也许有许多内容是原始未经过滤的，而共享的网络收藏网址，那一定是精彩值得推荐的，这正是网络收藏共享与社会化的优势所在。当然，目前的网络收藏服务还比较单调，只局限在网页与博客，如果能将网址、网页、博客、音乐视频收藏等服务全面结合起来，将会给用户带来全新的体验！



HR教你做简历——大众软件的求职秘籍

■贵州 逍遥

每年一度的求职热潮又开始了，不管采用何种求职新花样，一份求职简历总是必不可少的。不过在种种求职方式里面，简历求职却又是最难吸引住人的——毕竟人手一份简历，如果不想点心思花点功夫，实在难以让招聘单位耳目一新。当然，在简历里多夹带点证书之类提升实力的“硬件”，或用点夹带写真集之类的偏门怪招，都能让简历与众不同……不过到底如何才能让HR耳目一新，我们请到了内部的人事经理进行指导。

第一步 确定求职简历封面的创意

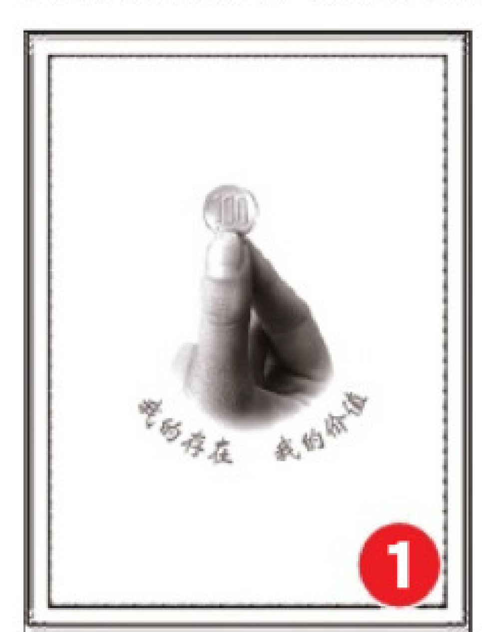
大众软件HR经理杨旸：



第一轮筛选简历的工作对我们来说是整个招聘过程中最繁重、最单调的环节，但对应聘者来说往往却是最重要的环节。我自己曾经做过一个统计，一般情况下筛选一份简历平均用1.2分钟时间，招聘集中的时候这个时间会缩短到30～40秒。而阅读一份简历前20秒留下的印象往往已经决定了是否应该给应聘者进入下一轮的机会。这些“20秒内产生的机会”经常产生在“审美疲劳”状态下，所以如果简历有一个整洁亮眼的封面，必然会挑出来多看几眼。我们大多喜欢那些整洁、大方的封面，我这里说的整洁大方不能理解为简单粗糙，一般通过封面我们能够大概看到应聘者对这一职位的重视程度和对递送简历的慎重态度，同时也会大概猜一猜应聘者的个性特点。那些“花枝招展”的简历封面有时候会带给我们一种欲盖弥彰的感觉，相反一些很小的创意却能让我们眼前一亮。我印象最深的是一个大学生就把简历设计成一张小小的名片，赢得了面试的机会。

一、创意的搜索与分析

设计主题的表现，主要是通过画面元素及主题词的配合实现。如果不知道该如何确定主题，可在设计前先上网搜索一下别人制作好的简历封面作品。这里我们以搜狐网站招聘频道上的几张所谓经典求职简历封面为例（http://job.sohu.com/article/20051102/n227357643.shtml），分析一下这些作品的创意。



1. 作品1如图所示，这张简历封面显得很简洁，主题词是“我的存在，我的价值”，画面元素为一只手拾起一枚1分大小，但面值为100的硬币（**图1**）。综合画面与主题词的意思，大约应该表达的是，“我的存在”表面看起来只是像一枚不起眼的1分硬币，但是我的真实价值却远远超过表面，当招聘者挑选了这份平凡不起眼的简历，将会为他们带来超乎想像的收益。应该说，这份简历封面的创意也还是不错的，但在表达上面还存在着一点问题，主要是整个画面内容与主题的表现不够直接，一眼看上去不太容易弄明白所隐含表达的主题——简历封面主题的表达一定要直接明快，毕竟招聘者没有太多时间去琢磨你所要表现的东西。



2. 作品2的创意，在个人看起来觉得似乎有点糟糕（**图2**）。首先，整个画面

有两个主题词：“看似平淡，回味无穷”与“期待伯乐”的发现，这是简历封面设计的大忌！因为简历封面追求的都是“以最少的元素表达最丰富的内涵”，简历的封面主题一定要简洁明确，过多的文字反而冲淡了要表达的主题。第二个问题是“俗”，用大碗茶来表现一个人的内在价值，用在简历中似乎有点不伦不类。“伯乐”与“千里马”似乎是许多毕业生求职者总要提到的字眼，但有没考虑过招聘者的感受呢？求职者总期待碰到赏识自己的“伯乐”，但面对众多自称的“千里马”，恐怕就是伯乐再世，也会因所谓的“千里马”太多而无从选择，甚至心生反感吧。



3. 作品3创意不错，以紧握的3只手，表现渴望加入招聘者团队实现价值的主题，但在画面配色上有点失误。毕竟现在的求职简历越来越精美，这样的暗红色给人感觉有些恶俗（**图3**）。

4. 至于作品4，不太好说什么，只能说挺有个性（**图4**）。



5. 对于作品5，笔者所想说的只是，简历与广告是有区别的（**图5**）。

二、确定个人简历创意

看了许多简历作品，都感觉不是很满意，这也许是正常的，每个人的欣赏角度不一样吧，不过从中总能得到一些启发。在看到一幅作品时，其主题词很不错，“我不一定是您的王牌，但我一定是一张好牌”（**图6**）。



不过在设计时，仅是以“黑桃A”来体现出“好牌”，表现创意的技术比较粗糙，不够深入。这幅作品中的“牌”，触发了笔者的灵感，作品中的“牌”寓意着职场中的“人”，在笔者看来，“牌”和“简历”还有更多的挖掘之处，就在这张“牌”上借鉴创作一下吧！



经过一番思考后，最终确定了封面简历的创意，通过Photoshop完成了作品，作品效果如图所示（**图7**）。正如作品中的主题文字所言，整个作品所要表达的主题就是，当招聘者从一摞求职简历中挑选到笔者这张简历，就像抽中了一张好牌，当然这张牌不是最大最好的，但却是最适合招聘者需要的。

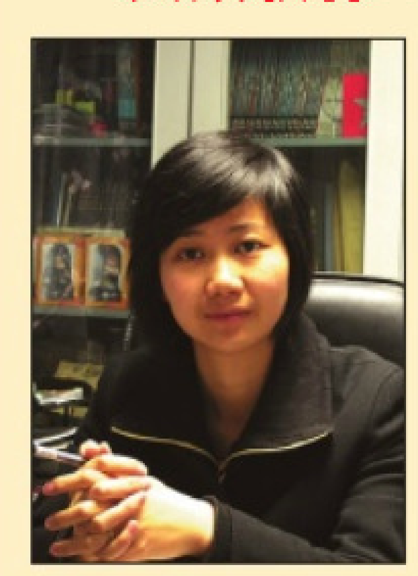
图中的“老K”，代表求职者的简历，那只手代表的是招聘者的选择。背景中的一副牌是同花顺，代表的是招聘方公司的状况，有一副好牌，很好的局面、很好的员工和团队。但这副牌缺了一张，因此发挥不出最大的效力，所以招聘方需要人才的注入。所缺的牌正是求职者这一张，有了这张牌的介入，整个牌面才是最大的，意味着公司的团队有了这张牌，才能协作发挥最大的能量创造最大的效益。从另外一方面来讲，求职者这张牌不是整副牌中最好的一张，但却是最需要的一张，这代表着求职者的谦虚与团队精神，加入公司，不是要争得第一，而是在最需要的职位处协作配合其他成员发挥出最大的能量，组建公司在市场竞争中的“王牌”！

文字主题与封面图形部分配合，除了与图形设计配合外，也表达了求职者的人才观。这张“K”单张没有“A”大，从整幅牌来看，选择“K”却比选择“A”更为明智。看似最优秀最好的人才，不一定适合，只有最适合的人才，才是最好的选择。

在简历的整体配色上面，整体采用了灰色调，一方面显得比较简洁但不失鲜明，另外一方面是出于与众不同考虑的。毕竟现在的简历制作趋势越来越倾向于精美多彩，在招聘者眼花缭乱时，一分灰色雅致的简历，反而显得与众不同的醒目。

第二步 简历封面的制作

大众软件HR经理杨旸：



有的时候会看到应聘者将自己的照片放在简历当中，这种做法在我看来能透露两条信息：第一、应聘者希望让我们对其有一定程度的感性认识；第二、应聘者对自己的形象比较自信。但是切忌使用艺术照，采用能够真实反映近期情况的照片即可。照片不要放得太大，能看清楚就可以了，也不用太过修饰和强调。对招聘企业来说，员工体貌特征，形象气质有时也是考虑的因素之一。

这张简历封面是在Photoshop CS2来实现的，大致分为准备素材、制作简历背景图片、添加主题文字、合成背景与封面文字几个步骤。

一、准备素材

简历封面制作中需要的牌面可从网上搜索下载，层叠的简历可在PS中直接制作，这些都比较简单。关键是从层叠的简历中，抽出那张最好的“牌”，这个手势动作制作起来比较麻烦，网上也不好下载类似的图片资源，好在现在数码相机不是稀罕物，需要什么直接拍下来作为素材就可以了。这里准备的素材图片如下（**下页图8、9、10**）：

素材1：“黑桃A”
素材2：“手与黑桃K”
素材3：“黑桃Q”
素材4：“人像大头照”
这些素材分辨率当然要高一点比较好了。



二、利用PS制作简历背景图片

素材准备完毕，就可以打开PS，发挥自己的创意与技术，开始简历封面的制作了。

建立封面画布

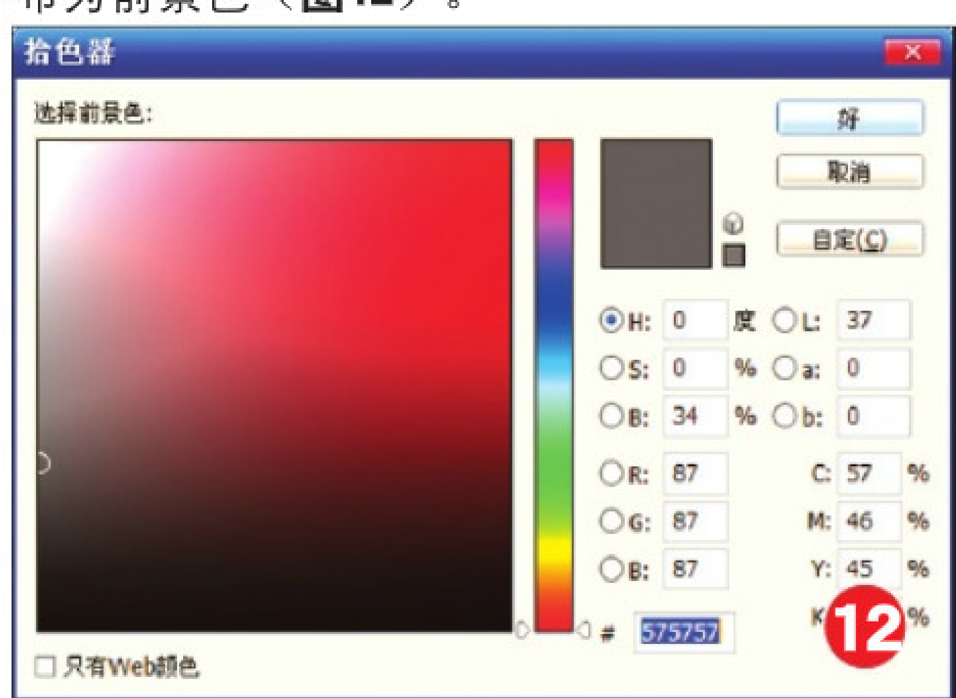
执行PS程序，点击菜单“文件”→“新建”命令，打开新建文件对话框。设置名称为简历封面，预设设置文件页面大小为A4，分辨率为180像素/英寸，其它保持默认（**图11**）。点击确定按钮，新建画布。



背景配色

此步骤作制作出简历封面背景：

1. 点击工具条上的前景色按钮，弹出拾色器对话框，选择前景色为浅灰色，#值为575757，确定后按下Alt+Del组合键，填充画布为前景色（**图12**）。

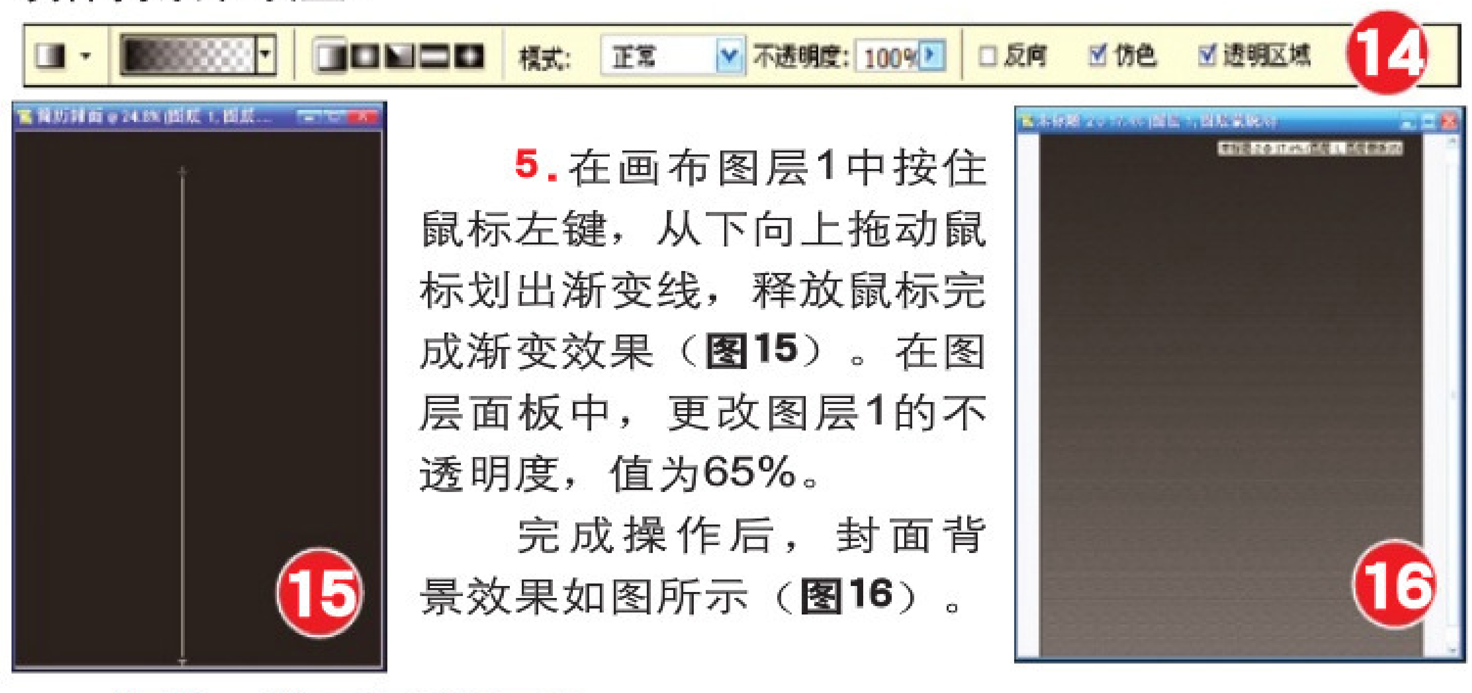


2. 点击菜单“滤镜”→“纹理”→“纹理化”命令，弹出纹理化对话框，凸现值为4，确定后完成背景纹理化操作（**图13**）。



3. 点击图层面板右下角“建立一个新的图层”按钮，新建图层1。再设置前景色为纯黑色，在图层面板中选择图层1，按下Alt+Del组合键，填充图层1。点击图层面板“添加失量蒙板”按钮，为图层1添加背景蒙板。

4. 点击工具条“渐变工具”，在渐变工具栏上点击“线性渐变”按钮（**图14**），点击选择图示下拉菜单中的“前景色到透明”，其它项保持默认设置。



5. 在画布图层1中按住鼠标左键，从下向上拖动鼠标划出渐变线，释放鼠标完成渐变效果（**图15**）。在图层面板中，更改图层1的不透明度，值为65%。

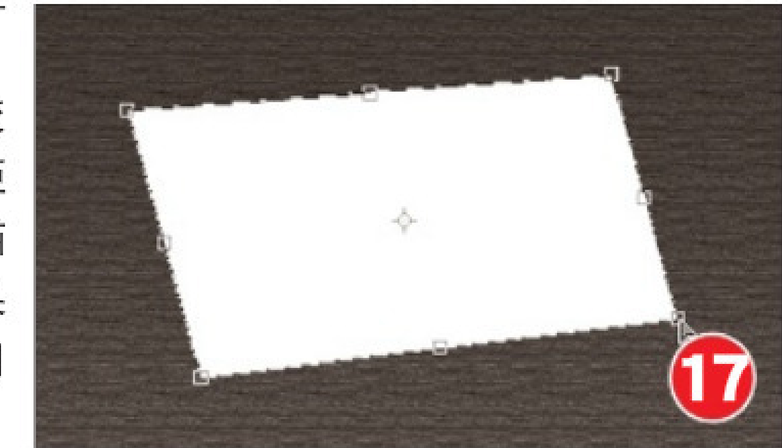
完成操作后，封面背景效果如图所示（**图16**）。

添加“层叠简历”

现在为封面制作添加一摞层叠简历的页面元素：

1. 新建图层2，点击工具条“矩形选择框工具”，在图层2上拉出一个矩形选取框。

2. 设置前景色为白色，按下Atl+Del组合键，填充矩形选取框为白色。按下Ctrl+D组合键，取消矩形框的选择。



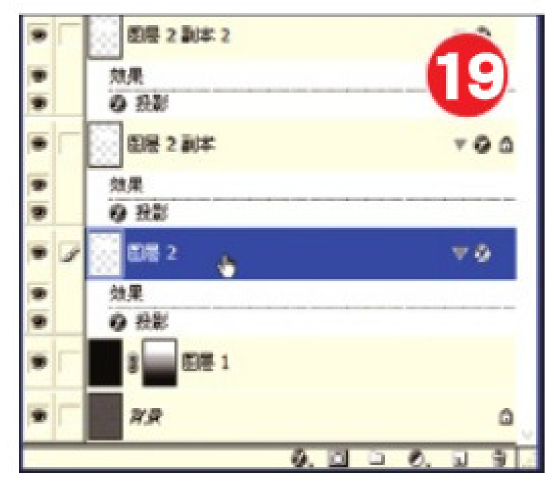
3. 点击菜单“编辑”→“变换”→“斜切”命令，在白色矩形周围出现变形描点。拖动描点，改变矩形框形状为透视效果（**图17**），变形完成后，按下回车键，取消对矩形框的选择。

提示：此步操作制作出单张简历书。



4. 点击菜单“图层”→“图层样式”→“投影”命令。勾选左侧样式栏中的投影项，在右侧窗口中设置混全模式为正片叠底、不透明度为75%、角度为65度，并勾选“使用全局光”。调节投影参数：距离为11像素、扩展为18%、大小为27像素，其它项保持默认值（**图18**）。完成设置后，点击确定按钮。

提示：此步操作为简历书增加投影效果。



5. 在图层面板中点击图层2，按下Ctrl+J组合键，复制生成图层2副本。重复操作，生成5个图层复本（**图19**）。



6. 点击工具条“移动工具”，在图层面板中选择图层2副本，在画布按下鼠标左键，进行拖动操作，即可调整图层2副本白色矩形位置。复制操作，分别调整刚才生

成的5个图层副本中的矩形位置，产生简历书层叠效果，最后将层叠的简历书拖动到画布下方位置处（**前页图20**）。

添加“手与黑桃K”

现在要在简历中添加“手与黑桃K”，表现从层叠的简历中抽出黑桃K的动作：

1.最小化刚才操作的简历封面窗口，打开素材文件夹，将素材2“手与黑桃K”图片文件拖到PS窗口中自动打开。将素材2操作窗口最大化，并缩放最大化显示图片。

2.在素材2窗口中，选择图层面板中的“背景”图层，此时图层显示为锁定状态（**图21**）。点击菜单“图层”→“新建”→“背景图层”命令，弹出新图层对话框。不用更改任何设置，直接点击确定按钮，关闭对话框。在图层面板中，显示新建的图层0取代了原有的背景图层。

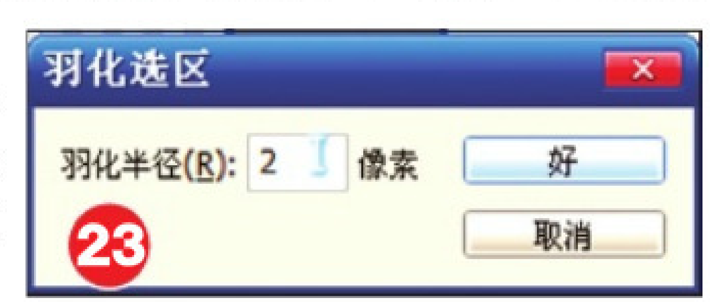


提示：此步骤是为了方便后面的抠图操作。



3.点击工具条上的“多边形套索工具”，顺着所要截取的手与黑桃K对象边缘，依次点击鼠标进行描点，最后选择所有要删除的无关区域（**图22**）。

4.点击菜单“选择”→“羽化”命令，在弹出的对话框中设置羽化值为2像素，点击确定按钮即可对选择区边缘过滤区进行平滑柔化（**图23**）。按下Delete删除键，将所选的无关区域删除掉。



5.点击菜单“图像”→“操作”→“去色”命令，将图片转换为黑白色调。



如果图片转换为黑白色调后，没有图像层次感，可进行适当调整。点击菜单“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，打开亮度对比度对话框（**图24**）。勾选预览按钮，实时预览调整效果，拖动滑块，调节亮度与对比度数值到最合适。确定后完成操作，截取部分效果如图所示（**图25**）。



6.恢复刚才最小化的简历封面操作窗口，选择素材2窗口图层面板里刚才操作的图层0，拖动到简历封面操作窗口中，即可自动将截取的“手与黑桃K”部分复制到简历封面中，并自动新建为图层3。



7.选择图层3，点击工具条中的“移动工具”，拖动图层3区域（**图26**），将其移动到简历封面下方的层叠简历处。此时黑桃K覆盖在层叠简历之上，没有抽出黑桃K的效果。可在图层面板中选择图层3，将图层3移动到图层2副本之下，画布中的黑桃K产生嵌入层叠简历中的效果。

8.点击菜单“编辑”→“自由变换”命令，图层3“手与黑桃K”周围显示变形调节框。按住Shift键，拖动调节点，即可将“手与黑桃K”按比例缩放，调节到合适大小后，按下回车键完成变换（**图27**）。



9.点击图层面板上的“添加矢量蒙板”按钮，为图层3添加蒙板。点击工具条“渐变工具”，在画布中“手与黑桃K”处从上向下拉渐变线，完成操作。此时，手的截断处与封面背景很好地融合在一起（**图28**）。

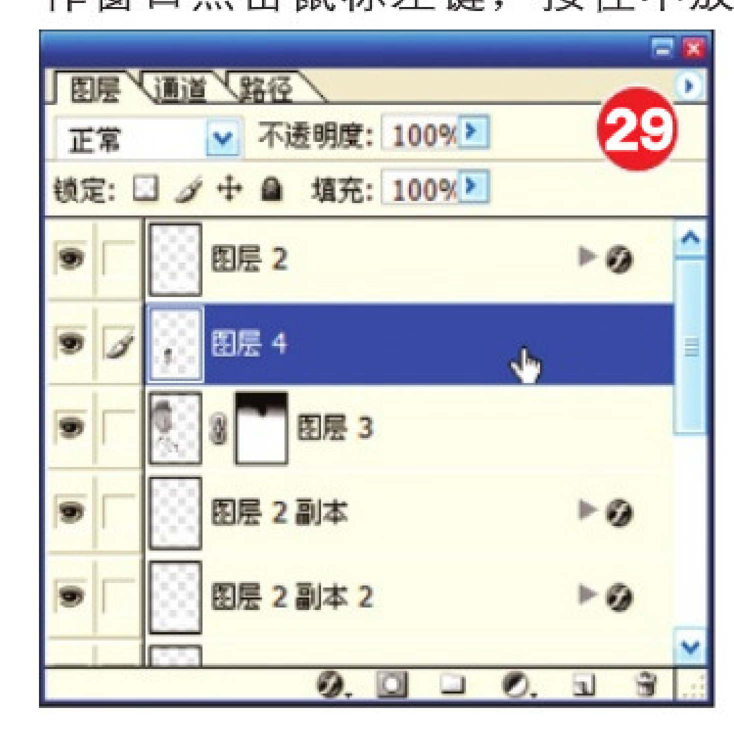
添加“大头照”

此步骤将个人大头照嵌入到“黑桃K”中，体现“牌”与“求职者”之间的联系，寓意“牌”即代表着“求职者”。

1.打开素材文件夹，将素材4“人像大头照”图片文件直接拖入到PS窗口中自动打开。

点击菜单“图像”→“操作”→“去色”命令，将大头图片转换为黑白色调，再使用上面同样的方法，调节黑白照片的图像层次感。

2.点击工具条“移动工具”，在素材4操作窗口点击鼠标左键，按住不放，直接将素材4“大头照”拖动到简历操作窗口中，自动新建为图层4（**图29**）。在图层面板中，拖动“大头照”所在的图层4，将

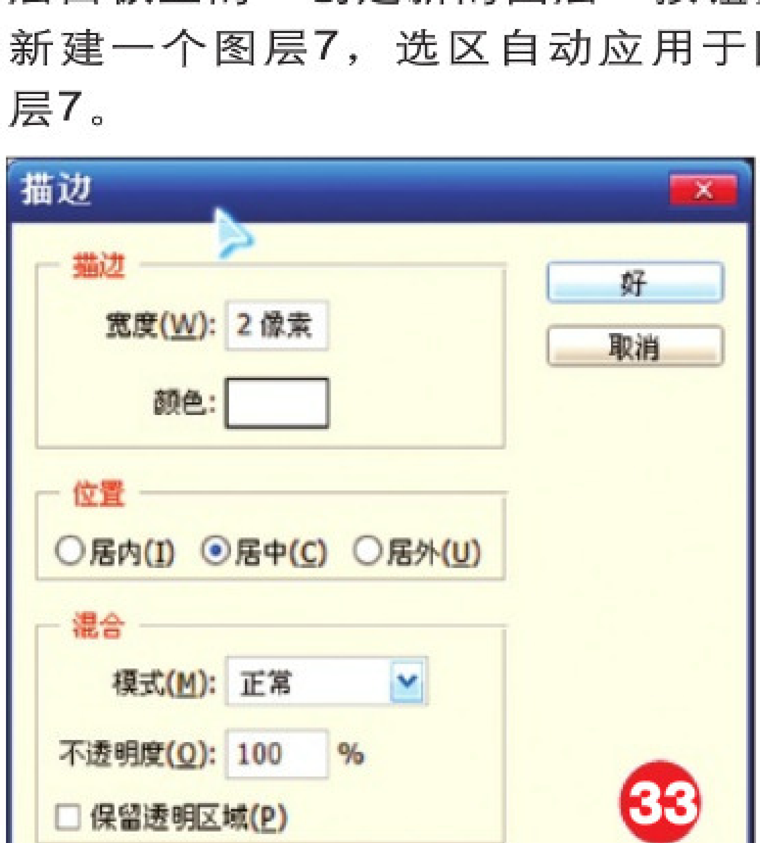


其移动到“黑桃K”所在的图层3位置之上，在画布中“大头照”将会覆盖显示在“黑桃K”图层之上。

3. 用移动工具将“大头照”移动到“黑桃K”位置处。再点击菜单“编辑”→“自由变换”命令，图层4“大头照”周围显示变形框，按住Shift键，适当调节“大头照”大小，并旋转角度，使其与“黑桃K”角度一致。

选择图层面板中“大头照”所在的图层4，拖动调节面板上的“不透明度”滑块，以方便调节“大头照”的大小，使其与黑桃K中心的图形能重叠显示（**图30**）。


30


31

4. 点击工具条“多边形套索工具”，沿着“黑桃K”透视重叠的内线，描边套选需要的头像部分。点击菜单“选择”→“反选”命令，即可自动反选头像之外需要删除部分，按下Delete键即可完成删除。按下Ctrl+D组合键，取消选择，在图层面板中选择大头照“图层4”，将透明度重新改为100%，即可完成“黑桃K”中心的头像替换（**图31**）。

添加“同花顺”

此步骤将“黑桃A”与“黑桃Q”以“同花顺”的牌形排列在简历封面上，代表招聘方的团队，并留下插入“黑桃K”的虚位，以待求职者的加入。

1. 打开素材文件夹，将素材1“黑桃A”和素材3“黑桃Q”拖入到PS窗口中自动打开。

2. 参照上面的方法，对“黑桃Q”和“黑桃A”抠图截取牌面部份，将其拖入到简历操作窗口中，自动建立新图层为图层5和图层6。然后分别对“黑桃A”和“黑桃Q”进行去色操作，并调节大小角度和位置，将其排列为扇形同花顺牌形（**图32**）。


32

3. 在图层面板中，选择“黑桃A”所在的图层6，按住Ctrl键，单击图层6，即自动载入选区。再点击图层面板上的“创建新的图层”按钮，新建一个图层7，选区自动应用于图层7。

描边

描边	
宽度(W):	2 像素
颜色:	
位置	○居内(I) ⦿居中(C) ○居外(U)
混合	
模式(M):	正常
不透明度(O):	100 %
□ 保留透明区域(P)	

好 取消

33

点击菜单“编辑”→“描边”命令，打开描边对话框。设置宽度为2像素，颜色为白色，位置处选择居中，其它保持默认值（**前页图33**）。点击确定按钮，关闭对话框，再按下Ctrl+D组合键，取消选择，此时自动在图层7中沿“黑桃A”牌面边缘生成白色虚框。

4. 拖动图层7中的白色虚框到“黑桃A”与“黑桃Q”两张牌中间，并旋转其角度到合适位置（**图34**）。


34

操作完成后，在PS中保存简历封面文件。

三、添加主题字

大众软件HR经理杨旸：



翻开简历阅读时，我基本上是一目若干行，跳跃着看，遇到重要信息的时候才会多看一下。我们关注的重点主要集中应聘者经验和能力两个方面信息。比如符合招聘职位要求的工作经验，体现应聘者工作能力的成果等。有些简历在这些地方进行了一定的处理，这样我们就能快速注意到应聘者想要突出表现的能力和特点。这种处理我们是比较欢迎的，但是也不能处理得过于花哨，便于阅读是最主要的原则。

现在简历封面背景和内容都制作得差不多了，还需要添加文字内容即可完成简历封面的制作。

主题文字的选择

简历封面的文字部分，对于表达简历主题及自己的求职意向是十分重要的。根据自己的设计制作意图，可以组合的主题文字很多，例如：

“没有最好，只有最适合——我就是你最需要的那张牌”

“选择最适合的，才是最好的选择——我就是最好的牌”

“选择我，成就你的王牌！”

“最需要的=最适合=最好！”

“最适合的，才是最好的——选择我，成就你竞争的王牌”……

类似的主题文字可以想很多，总之要看你的文字功夫了，多琢磨一下，找个最好的。在设计和美术中，文字不仅是一段表达意义的简单字符，更可看作是整个图形的构图模块，这也是图形示意的汉字优势所在。一般来说，最好的主题文字选择与设计图形部分一样，简洁和内涵是最重要的——尽可能用最简洁的文字表达最丰富的内涵，这对于构图也是有好处的。笔者的水平比较差，所以选了最后一个字数最多的主题文字……

字体的选择

制作字体的工具很多，比如FireWorks就很不错，也可直接在PS中制作字体，有兴趣的手工制作需要的字体，也可从网上下载现成的字体。网上的字体资源很多，字体也很漂亮。下载来的字体文件都是以TTF为后缀的，将字体文件直接拖动到控制面板的“字体”图标上就可完成字体的安装，在PS中直接使用了。

添加文字主题



1. 安装字体后，在PS窗口中点击工具条“字体工具”，鼠标变为插入状，并自动新建文字图层图层8，在右侧的字体属性面板中设置字体、文字大小等。这里笔者使用的字体是“文鼎海报繁体”，大小为30点，颜色为白色，其它的设置保持默认（**图35**）。在画布中上方点击鼠标，输入主题文字上半句；回车后换行输入，重新设置字体大小为36点，其它项设置不变，输入主题下半句。下半句的最后一个字大小设置为72点，目的是产生效果并突出主题寓意。



2. 在图层面板中点文字所在的图层8，图层名称自动发生改变，变为输入的文字。右键点击该图层，在弹出菜单中选择“栅格化图层”命令，将文字图层栅格化（**图36**）。

3. 点击工具条“多边形套索工具”，用鼠标拖动划出矩形框选择下半句主题文字，再点击工具条“移动工具”，将上下句主题文字移动错开（**图37**）。



4. 右键点击工具条“字体工具”，在弹出面板中选择“直排文字工具”，设置文字为黑色及其它字体属性，输入文字内容“求职简历”。然后按照上面的方法栅格化图层，然后移动文字块到简历封面下方的层叠简历上。

5. 点击菜单“编辑”→“变换”→“旋转”，将文字向右旋转90度，与层叠简历平行。点击菜单“编辑”→“变换”→“斜切”命令，在字体周围出现变形选框，拖动改变字体形状为透视效果（**图38**）。



最后回车，完成简历封面的制作，一张挺不错的简历封面就制作成功了。当然，后期还可为简历封面添加小小的边框之类的点缀，方法很简单，用“多边形套索工具”，选择简历封面外边缘，然后填充颜色即可，这里就不多讲了。

第三步 简历内文的制作

大众软件HR经理杨旸：



阅读简历的过程其实也是一种交流，交流的目的是传达主要信息，双方都必须有的放矢，才能保证沟通顺畅。经常看到一些“眉毛胡子一把抓”的简历，我们虽然能理解应聘者希望展示出自己各个方面的才能的愿望。但是这样的简历其实容易给人一种“目标不清晰”“定位不准确”的印象，往往是最容易被淘汰的对象。成功的求职者对目标有清楚的认识，并且能够针对应聘的岗位实事求是地阐述自己在学习和工作中的成败得失、应聘意图、离职原因、期望的发展方向等，这种坦诚的态度能够得到更多关注。

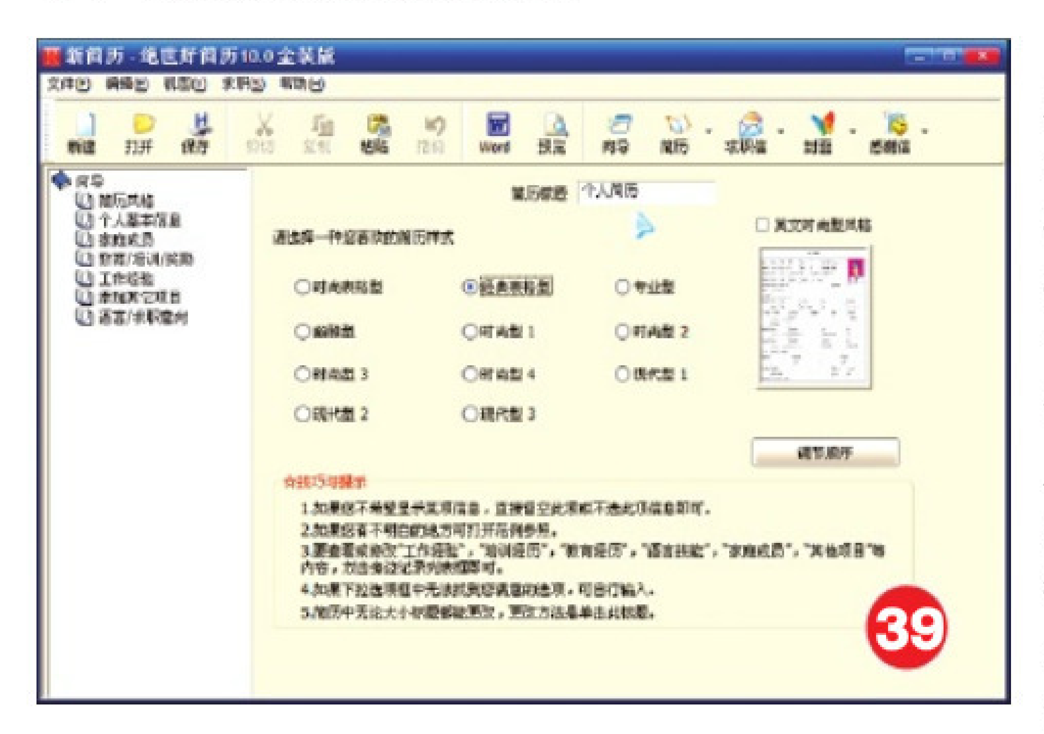
有一例让我难忘的求职简历：其中一位同学应聘的岗位是某房地产开发公司的策划专员，他把自己的求职简历做成了一份楼盘预售公告，一份楼书，在简历的封面和内文里使用了该公司的产品、企业标识、企业名称、企业识别色等企业VI系统元素。这些根据应聘的企业和公司量身订制的简历，当然比普通的简历更让人获得好感。

简历的封面只是一个包装，起到吸引招聘者的作用，最重要的还是简历内在的含金量，因此简历内文一定要好好撰写。除了简历内容需要注意外，内文的排版和格式也是非常重要的。

一、简历内容的撰写

通常简历应当包括以下基本内容：姓名、年龄、性别、家庭住址及户口所在地、教育背景及学历、专业、外语、电脑水平、工作经历、在职培训经历、特长、业余爱好、简单的自我评价以及其他重要或特殊的需注明的经历、事项等，最好是中外文对照。当然，还千万不要忘记写明各种联系方法和切实表明对工作的期望，并附上有关证明文件的复印件。此外，简历的格式也是需要稍加注意的。

在网上有许多自动化制作简历的工具，如“绝世好简历”“Resume Master Deluxe v4.0”之类的，这些简历制作工具虽不能制作出精美个性化的简历，但可以帮我们自动化生成基本的简历格式内容，在此基础上进行修改。



以“绝世好简历”为例，执行软件自动运行简历制作向导步骤（图39），在界面左边栏中提供了向导的步骤菜单，包括：简历风格、个人基本信息、家庭成员、教育/培训/奖励等，一步一步填写其中的内容就可以完成简历的制作。绝世好简历提供了时尚表格型、经典表格型、专业型、时尚型、现代型等多种风格，但其实差别并不大，随便选择一种即可，关键要将各项信息填写详细一些。

另外，在网上也有不少简历格式下载，比如搜狐招聘频道的简历模板下载（http://job.sohu.com/article/jianli.shtml），在这里有许多中英文简历模板下载可供参考。

二、简历内文的排版

虽然许多专家给予的意见是，简历内文的排版要简洁正规，但我们还是可对排版进行一番美化的，只要别美化过度弄得太花哨即可。

简历的排版不必使用专门的排版软件，Word即可满足需要，使用Word可为简历内文添加页眉页脚、设置页面格式和字体格式、图片文字混排等。为了使页面紧凑、简洁，可以设置分栏排版，另外，根据简历内容可进行分块排版，将教育或培训经历、工作经历之类的分块排版，设置不同的字体格式，并可对小标题加上小边框，以获得醒目的效果。对于证书图片，可用缩略图混排在内文中，最后再加一张原件复印附于简历书的最后。

在排版时，切忌弄一些特效字，或使用太鲜的颜色，这样会适得其反。

简历内文撰写的几个小要点：

1.绝对不能出现错别字、语法和标点符号方面的低级错误；

2.不要用花哨的艺术字体和彩色字；

3.简历内容必须突出重点，保证你的简历会使招聘者在30秒之内即可判断出你的价值，并且决定是否去进一步了解你；

4.切忌内容虚假；

5.简历文风积极，但切忌喊口号。

第四步 简历的打印

大众软件HR经理杨旸：



此外，还有两个人观点仅供参考：第一、学习和工作经历要采用倒叙的方法，把最近的培训学习情况和工作经历写在最前面，因为我们最需要了解的是你的最新信息。

第二、简历的整体设计也能够凸现应聘者的创新能力和观察能力，现在大多数求职简历都采用A4纸规格，不过我也曾经看到过采用标准正12开规格的简历，而这份简历成为了我收回来100多份简历中第一个阅读的简历。不过这是个人观点，现在很多公司出于档案保存的需要对简历有着规格的要求。

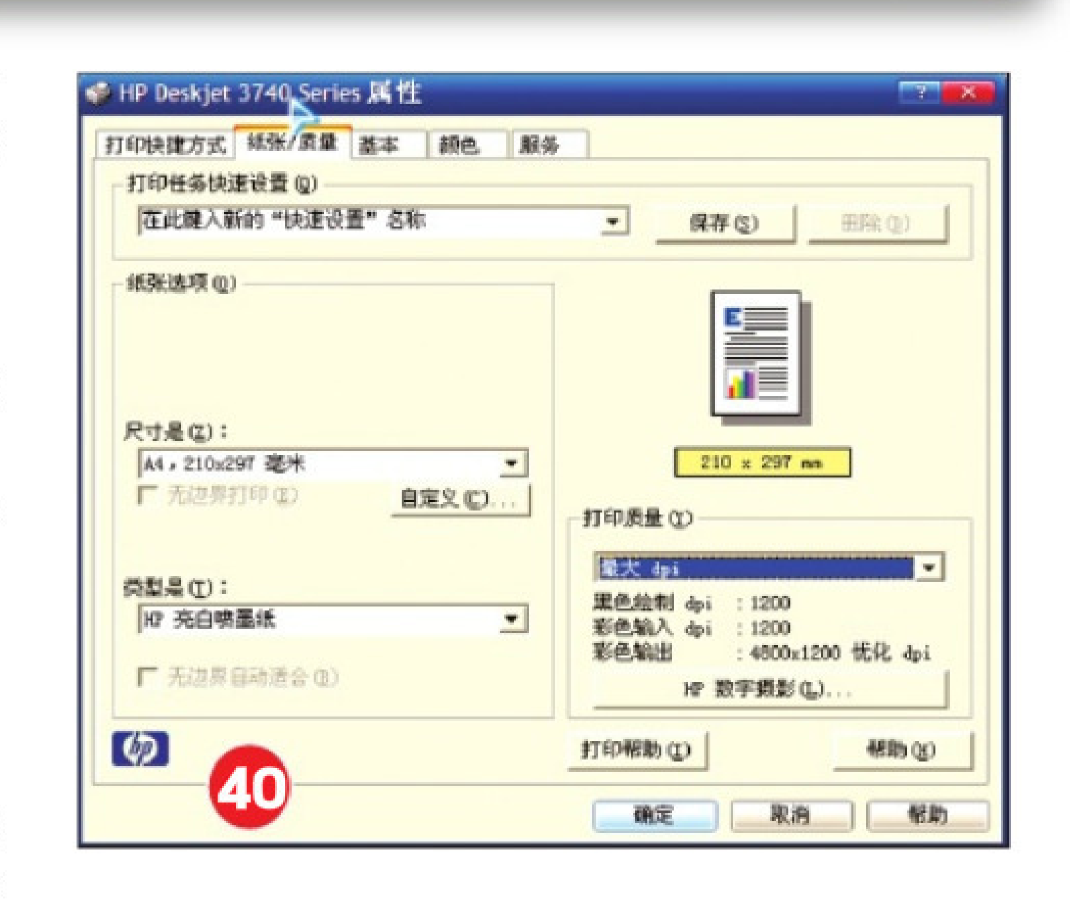
求职简历最终是要打印散发出去的，合理选择打印纸张与打印机，决定着简历最终生成的效果，千万不可在最后的一步功亏一篑。

1.打印纸张的选择

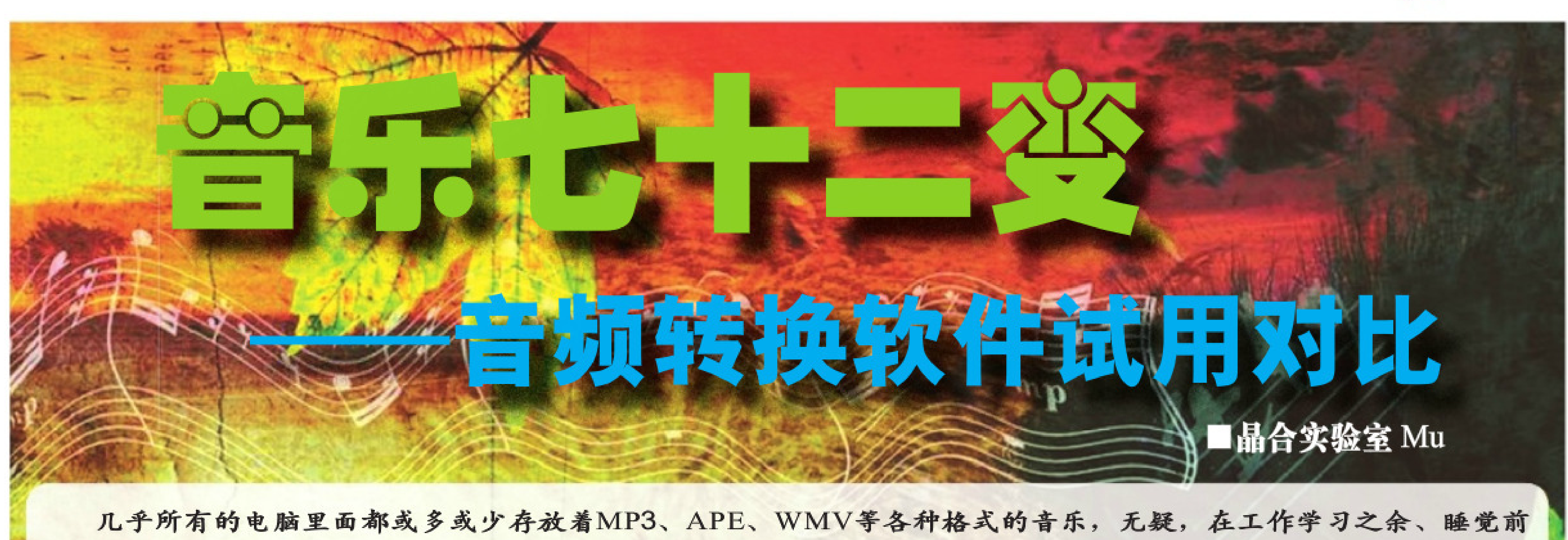
简历的封面有彩色和普通黑白两种，一般可选择80克高级文档纸（约1.3元/张）或130克专业封面纸（约1.5元/张），奢侈一点的话，可考虑200克优质相片纸（约2元/张）。对于简历内文文档，可选择80克高级文档纸或130克专业封面纸，当然，彩色打印的效果更好。

2.打印机的选择

打印机的选择没有特别的要求，毕竟这不是打印数码照之类的，只是打印求职简历而已。不过在打印时，打印机设置中选择打印质量为最高，并选择好匹配的打印纸类型（图40），打印机打印质量的设置很大程度上影响着最后的简历打印效果。



最后，一份带着墨香的求职简历摆放在面前，你是在考虑着如何将它制作得更加精美，还是在考虑着自己的能力与经验能否满足招聘单位的需要呢？——精美的求职简历，仅仅是求职成功中的一个小小要求，而你的能力和经验才是最重要的！



音乐七十二变

——音频转换软件试用对比

■晶合实验室 Mu

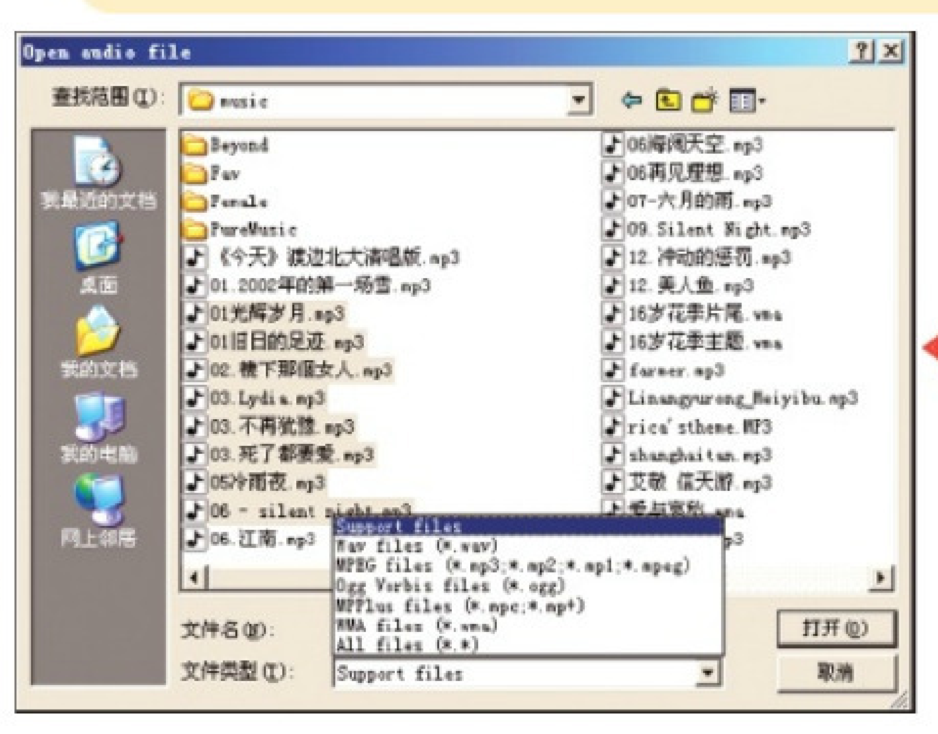
几乎所有的电脑里面都或多或少存放着MP3、APE、WMV等各种格式的音乐，无疑，在工作学习之余、睡觉前后，听听音乐，放松下心情，当然，走在路上、等车或其他空余，打开随身的MP3播放器也可打发时间。不过多样的音频格式确实让使用者烦恼，很多MP3播放器支持的格式有限，于是需要将各种格式的音频文件转换成适用的格式。

虽然能对音频文件进行格式转换的软件不少，不过大部分软件支持的格式都有限，也许用来转换MP3格式还不错，但如果需要其他格式就又得再找软件，反倒麻烦。另外还有一些音频制作类的软件如Goldenwave、CoolEdit，自然是功能强大通吃多种格式，不过使用起来过于复杂，适合专业人士使用，如果只是用来转换格式则没必要去钻研。对比较简便支持格式又多的工具，下面一一介绍。

一、音频转化大师

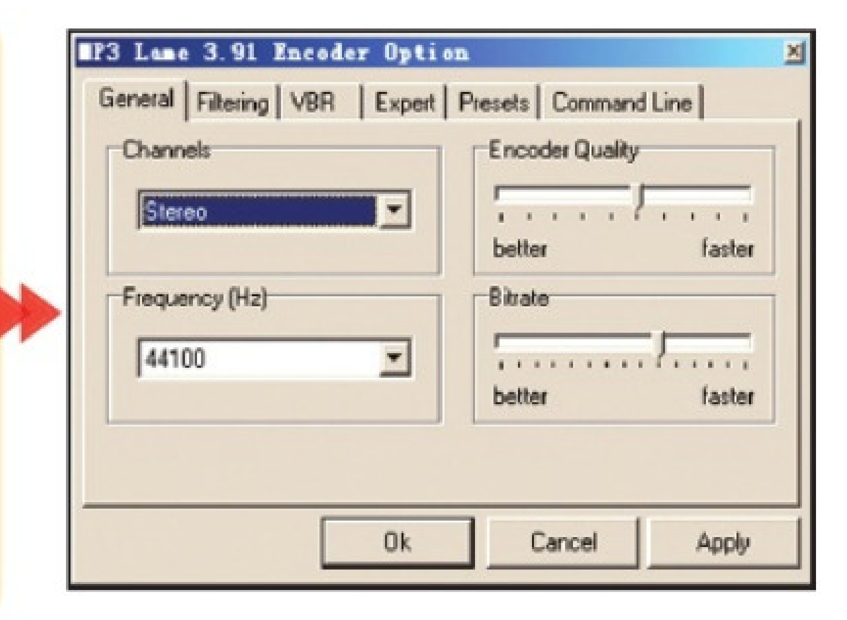


虽然笔者一直反感用“大师”“X霸”之类的作为软件名称，但不得不承认音频转化大师还是非常不错的。

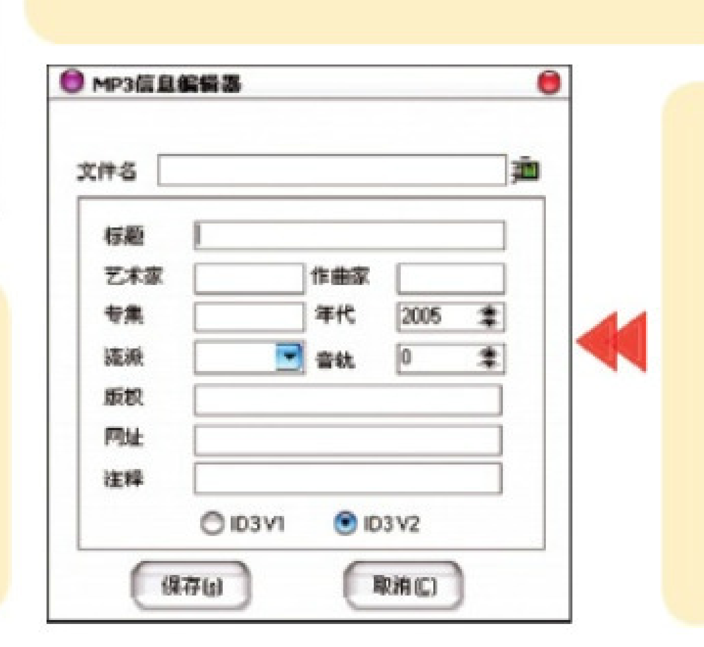


软件使用起来干脆明了，点击“新增”按钮添加需要转换格式的音频文件，这里支持的格式还是颇多的，同时也可选择多个文件进行批量处理。

选择了需要转换的文件，之后选择目标格式，针对不同的格式软件有不同的参数设置，这里需要用户对各种格式有基本的了解。最后在底部设置转换后的新文件存储位置，点击“立刻转化”，剩下的事情就交给音频转化大师去做了。



不过如果要选择整个文件夹里所有支持的文件，只能使用“操作”菜单中的“批量增加”，还可选择是否“包括子目录”。此外还有其他调整文件顺序的功能，但实际上转换先后用户无需在意。



这款软件的操作确实非常简便，几乎所有操作都可在主界面上完成。软件附带了ID3信息编辑器，虽然给出了ID3 V2的选项，但其提供的填写内容明显是V1版本，用于V2版本会有不少空缺。

软件提供了10多种皮肤可供选择（图1-6），不过作为一款简易的工具软件，用户不会一直盯着软件界面，基本都会让软件在后台工作，所以意义不大。

虽然软件支持的格式不少，但还是缺少了很多常用格式及功能，例如不能从CD抓轨、不支持音乐发烧友喜爱的APE格式等，因此只是使用于对音质要求不高的用户使用。

二、豪杰音频通



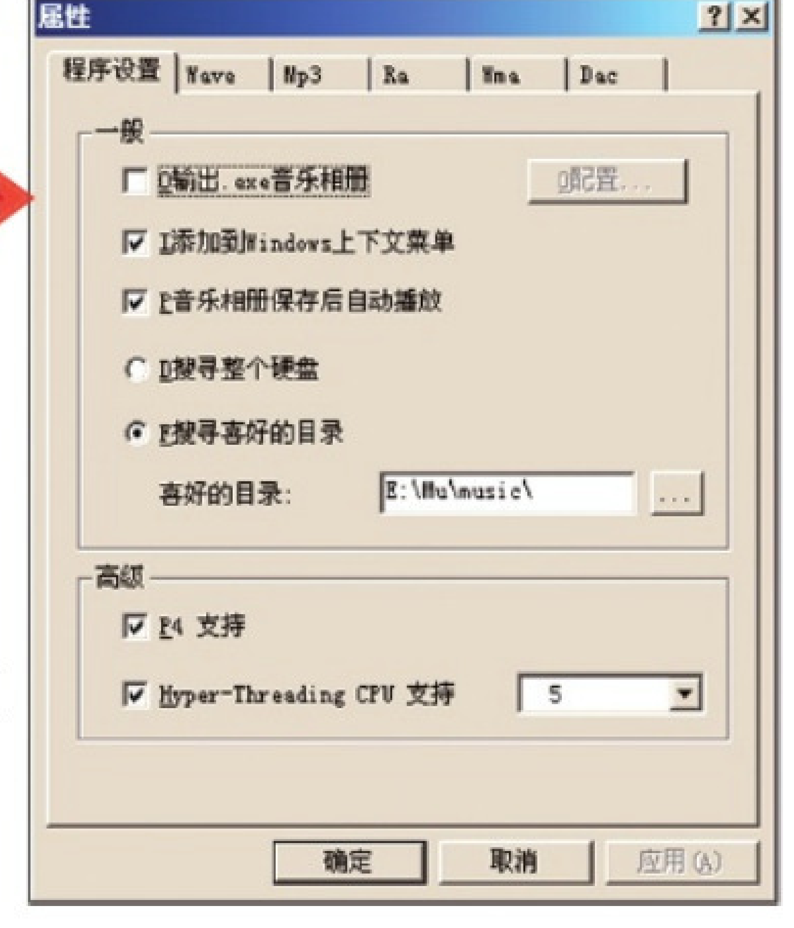
豪杰一度在多媒体领域卓有成就，豪杰音频通只是其中的一款产品。这款软件的界面倒是非常有趣，在操作上却有些小问题。

点击“添加文件”将需要转换格式的文件导入，其支持的导入格式非常多，甚至包括了TXT文本文件，让人费解。软件默认的输入目录是“C:\My Music\”，却并非系统提供给用户存放音乐的“我的文档”中的“我的音乐”目录。当然，这些都是无伤大雅的问题。



添加完文件之后，点击左方的按钮进行转换。点击需要的格式之后，会弹出一个包含各种转换参数的提示，如果全部正确点击“确定”就可直接转换了，否则点击“取消”，然后点击“设置”更改相关参数。

“设置”选项包括各种格式及程序本身的一些参数，包括软件自动搜索功能所能搜索的目录设定，各种音频格式的参数设置比起音频转化大师来要少了很多，很可能不足以满足用户的需求。



豪杰音频通值得一提的功能就是搜索设定目录的音频文件，这对于批处理有一定帮助。另外，软件还能保存和载入任务，在大批量转换音频文件时可分段进行，倒是很不错的功能。而软件可使用网络上的URL作为源文件，这对于许多网友是非常棒的功能，只是其URL添加起来比较麻烦，如果能结合到IE浏览器上，将会更加方便。

总体来说，豪杰音频通在主要的格式转换功能上显得比较薄弱，很多理所当然的功能都没有，支持的输出格式也较少，可能连一般的用户需要都难以满足。不过其对网络文件的支持又是一个亮点。

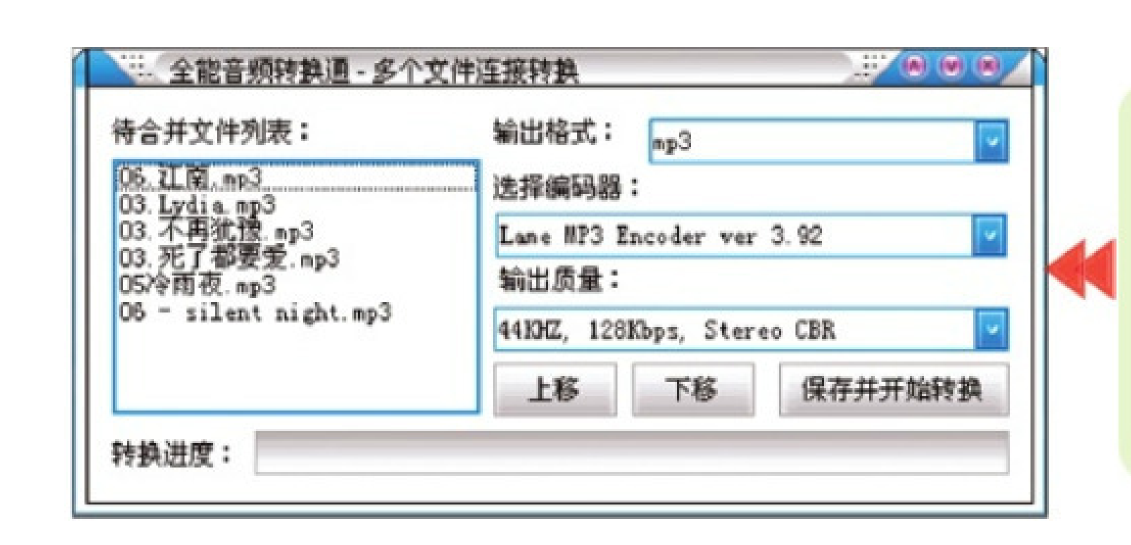
三、全能音频转换通



虽然名称上只是音频转换通，但实际上还支持部分视频文件，而且支持的音频如MP3、WAV、APE及OGG等都是常见格式，虽然总数量少但抓住了主要的格式，因此还是很不错的。特别是支持APE和OGG，适合对音乐要求比较高的用户。

首先这款软件的界面设计有误，按钮的文字和底色都是深色，比较考验用户的眼力。添加完文件后，可选择所有文件分开的批量转换，也可将文件合并在一起，或对单个文件进行裁剪，实际上具有了简单的编辑功能。

软件主界面只能添加源文件和播放预览，其他操作都在单独的界面进行。点击“批量转换”进入转换界面，这里可设置转换参数，但不能更改要转换的文件列表，要更改必须关闭此界面切换回主界面。转换可以设定存放目录，还能选择对重名文件进行覆盖还是自动改名甚至跳过不进行转换。



多文件合并转换一般情况下用处不大，不过用来制作搞笑或其他特效时可以使用，而且某些裁剪后的音乐文件也需要合并成为新文件。这个界面上仍然不能删除列表中的文件，但可对文件顺序进行调整。设定好之后点击“保存并开始转换”，然后在保存对话框中设定好保存目录即可开始转换。

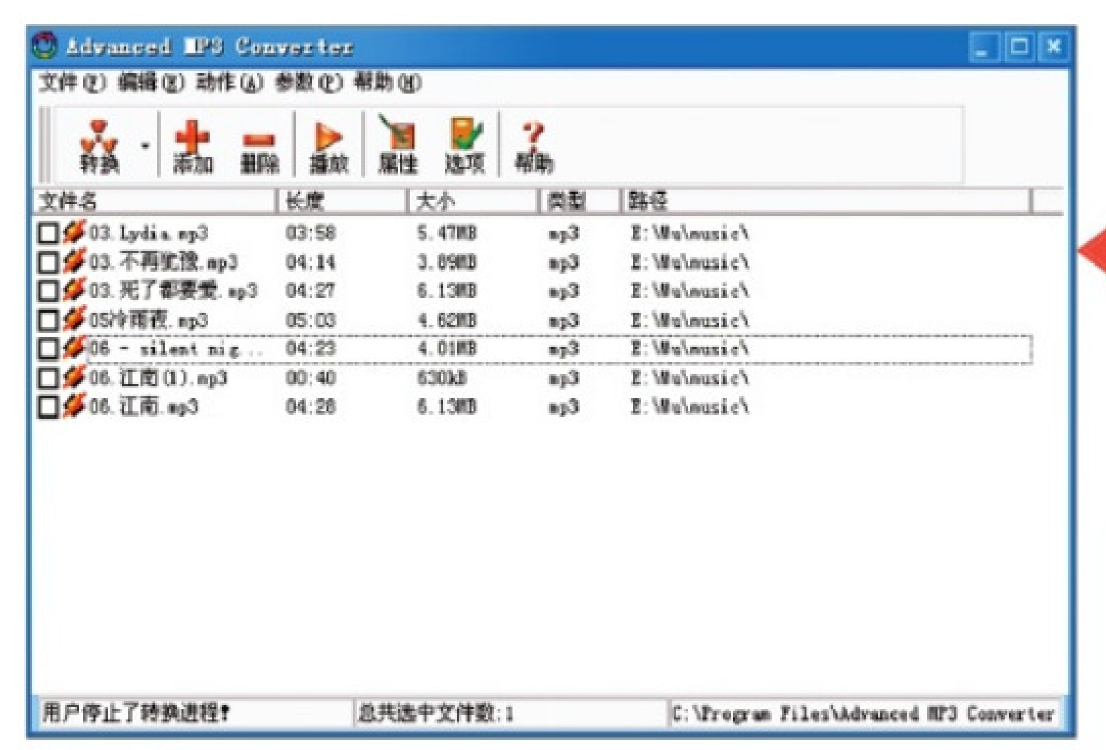


裁剪功能用处较大，很多时候自制手机铃声，不但需要转换到手机支持的格式，而且铃声不能太长，往往需要裁剪，这里的裁剪界面需要在主界面选定需要裁剪的文件然后点击“截取转换”。在这个界面下可以试听，以便确定需要截取的长度，然后设定截取片断的起点终点，还可在试听时直接使用当前时间作为起点及终点，之后点击“保存并转换”即可。

总体来看虽然全能音频转换通所具有的功能并不多，但都非常实用，支持的格式不多但却应用最广，应该算得上是一款比较称手的工具软件。

四、Advanced MP3 Converter

Advanced MP3 Converter是一款看起来很正统的工具软件，菜单及按钮项目丰富且齐备，不过作为一款工具软件，没必要如此正统。

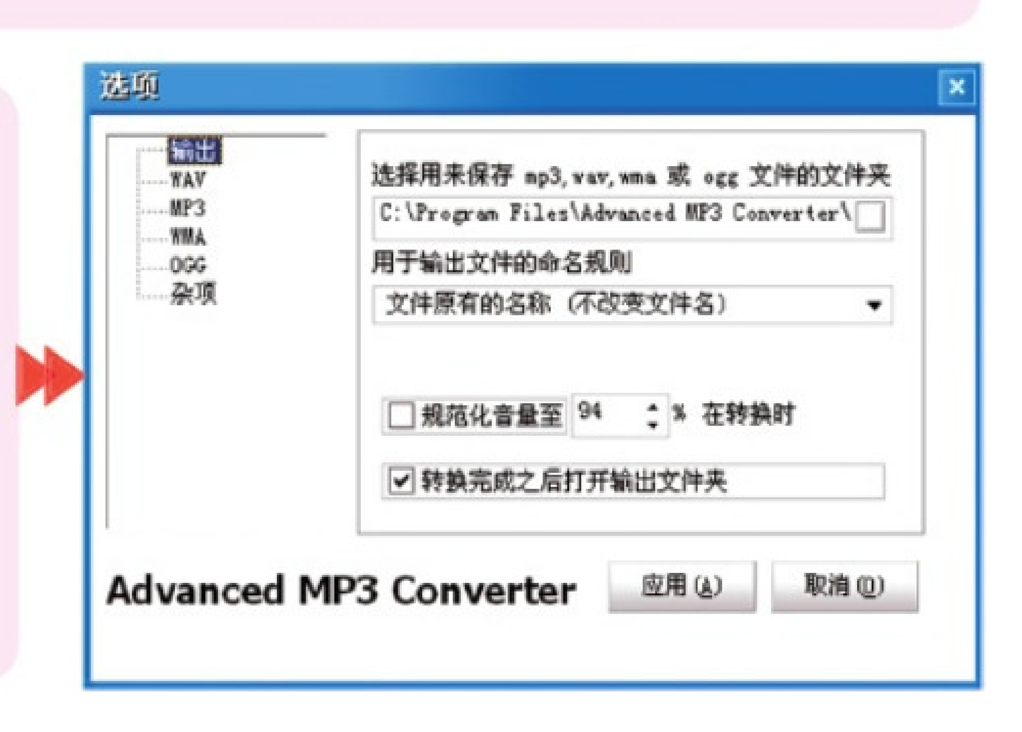


首先依旧是添加源文件，这款软件比较好的设定是用到的文件要先勾选，而不像其他软件那样导入后就必须使用。软件支持的源文件格式包括APE等11种，覆盖比较全面。添加完成后点击转换按钮，其下拉菜单有包括MP3、APE等共5种格式可选择，选定目标格式后软件即开始转换。

在主界面上选中音频文件后还可查看其属性并更改其ID3信息，不过只支持ID3 V1，可更改的信息仍然不够丰富。

总体来说，Advanced MP3 Converter是一款不错的音频转换工具，没有花哨的附加功能，一切以实用为准，适合大部分用户的需求。

软件及音频格式的参数都在选项中设定，从音频格式参数设定上看可自主设定的参数还是颇多的，可以满足某些特殊要求。



五、总　结

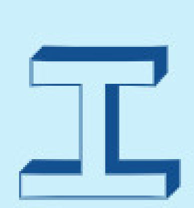
从试用结果来看，Advanced MP3 Converter和全能音频转换通都是非常不错的音频转换工具，主要是格式支持覆盖面较广，这对于音频转换工具是最重要的。同时全能音频转换通可进行简单的裁剪及合并编辑，因此更加实用。

不过另一方面，此类软件都未能很好地结合数码设备，虽然MP3随身听支持MP3、WAV等格式，但很多音乐手机都有自己支持的格式，大多还只能使用随机附赠软件进行转换，这在当前数码大潮的形势下显得有些脱离时代，我们期待着更加全能的转换软件出现。

最后对比下各软件转换速度：

测试音乐文件用MP3格式转换为WAV格式，总共时长：39分，MP3文件的总大小：39.7MB。P

软件	时间（s）	备注
音频转化大师	80	未注册版本限制文件大小4MB
豪杰音频通	75	最多同时转换5个文件
全能音频转换通	252	-
Advanced MP3 Converter	35	虽然同时只能转换一个文件，但相当快







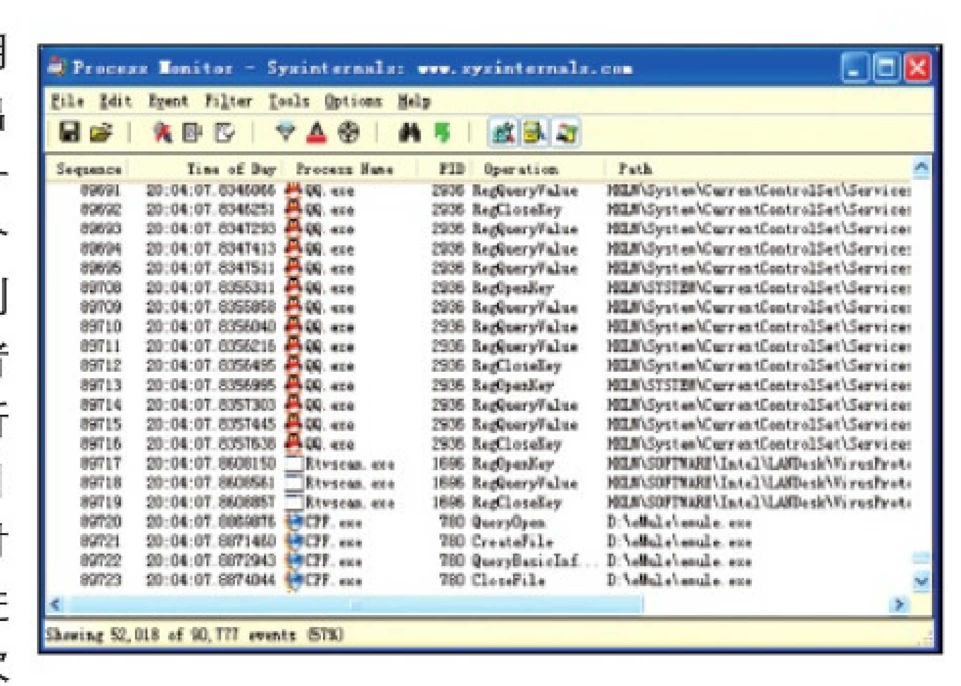
报

不少软件使用者都有像笔者这样的“追新”心理，其实我想这和女孩子老喜欢买新款式的衣服是一个道理，可偏偏不断有人认为这是浪费了时间浪费了精力，甚至举例说国外有人买了一个Photoshop 4的Licence，一直用到了现在……近闻大名鼎鼎的FlashGet又决心在整合BT之后，继续在后面的版本中整合入电驴下载协议，这肯定会让众多老用户大呼其好。试观FlashGet多达数年不紧不慢的沉默，最后还是要做出革新。这不仅是因为有来自同类软件的竞争，更在于用户会有不断求新的心理，这种求新心理最后还是将实惠回馈到了用户自身。我觉得，没什么不好。

■江苏 淮扬客

Process Monitor 1.10

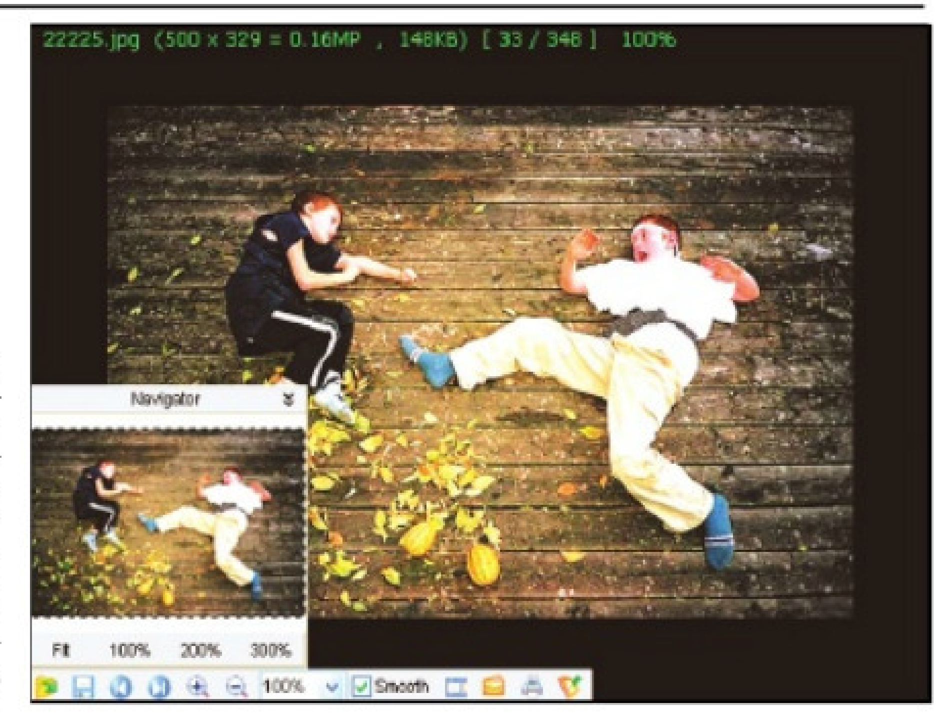
□大小：956kB　□授权：免费
□语言：英文
□下载：http://download.sysinternals.com/Files/ProcessMonitor.zip



经常维护系统的用户对Sysinternals公司出品的Process Explorer—定不会陌生，这里要介绍的Process Monitor则是它的同胞兄弟。前者可让你对当前运行的所有进程的各种信息一目了然，而后者则可随时监视所有正在活动的进程进行了什么操作。软件支持自动滚屏显示、对显示的进程进行过滤、监视特定窗口所属进程的活动、可对注册表/文件系统操作进行选择显示、可对所有进程各类操作的总次数进行统计。总之有了这样一款利器，在诊断系统问题时定会如虎添翼。

FastStone MaxView 2.0

□大小：1.32MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.faststone.org/DN/FSMaxView.zip（区分大小写）



一款可用于U盘甚至软盘携带的超小图像浏览软件，使用它浏览图片，会出现一个矩形黑屏，上面直接是一副画，边上什么都没有，简洁到了极致的感觉。但当你把鼠标移至窗口左下边缘，则会弹出一个工具栏以供浏览操作；移到上方，则会弹出程序菜单；如果在全屏模式下，当鼠标移至右侧边缘，则该图片的Exif等信息则会弹出——确实是一个有创意的设计。软件虽小，却支持绝大部分图片格式，包括对RAW格式照片的读取。另外，在进行幻灯播放时，还可自定义音乐播放。如果你觉得这个软件的创意不错，建议去FastStone的主页上下载另一款功能更为强大的图片浏览/编辑软件Image Viewer，当然它也是免费的。

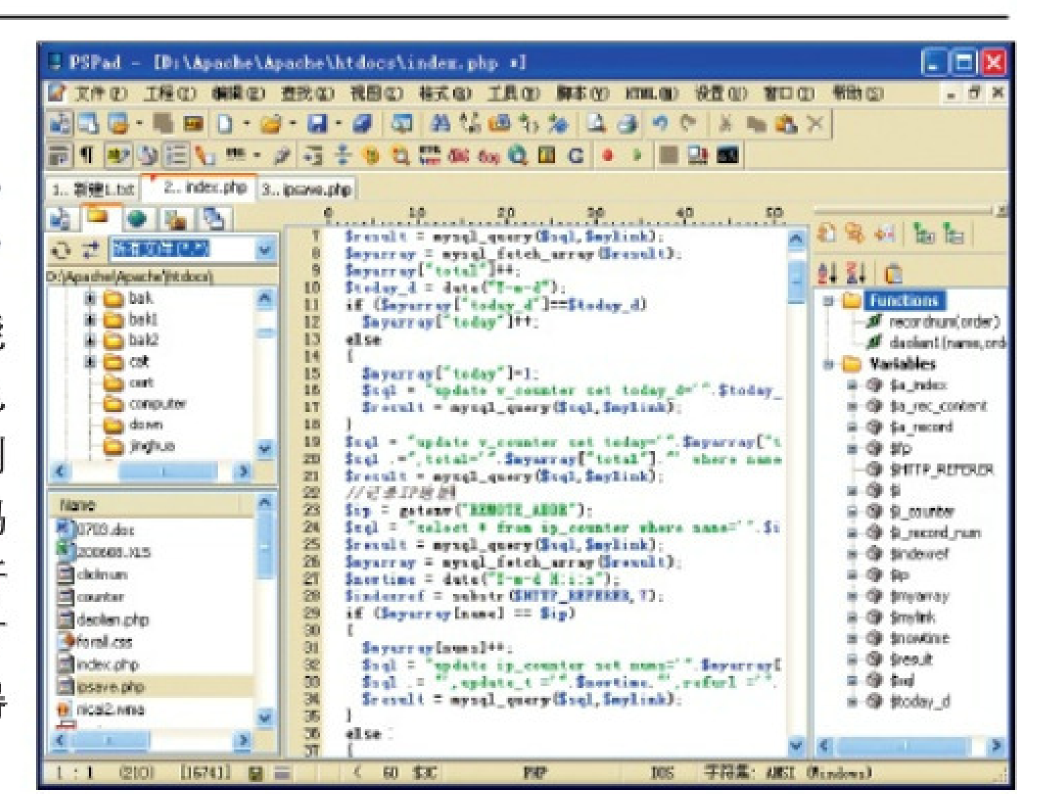
BadCopy Pro 3.81

□大小：921kB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/system/disk/11243.html

使用电脑有点日子的读者，一定还能对软盘的数据不安全说上不少旧日故事。现在虽然已基本用不上软盘，但光盘读不出来、存储卡屡屡出错、闪盘受损的事情还时有发生。无论是过去的软盘、ZIP，还是现在正使用的CD、DVD、存储卡、闪盘等，一旦发现数据受损，特别是全盘无法读取时，都可使用BadCopy Pro进行强行读取、恢复。该软件虽然体积偏小，但功能全面，支持用户自定义纠错参数、可在程序中对待恢复的数据进行预览，此外其运行速度也是很大的优势。不过评估版不可恢复数据，使用时请注意。

PSPad 4.5.3

□大小：2.35MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/15720.html



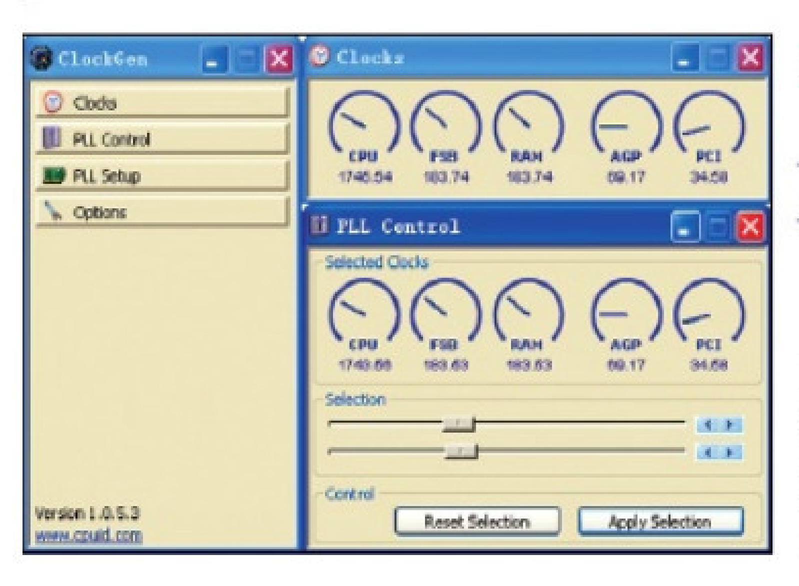
尽管曾用过许多纯文本代码编辑器，但PSPad还是以其集成功能之丰富吸引了笔者。这款编辑器除像同类软件支持多种语法的高亮彩色显示之外，还内置有16进制编辑器、文件比较工具、FTP工具、宏录制和管理器、剪贴板查看工具、进制转换工具、颜色转换工具、ASCII码表……同时，它的代码浏览器对喜欢“写”网页或程序的人一定会有所帮助，里面会列出当前代码的相关元素或变量，点击其中的某项就可在编辑器中跳到相应位置。另外，该软件可与大名鼎鼎的CSS编辑器TopStyle无缝配合使用……当然，你首先应当考虑到它是完全免费的！

ImgBurn 2.2



□大小：1.48MB　□授权：免费
□语言：英文　□下载：http://www.skycn.com/soft/29329.html

这款软件专门推荐给那些经常下载各种格式光盘镜像的朋友，因为你所面临的问题——只靠一款或两款刻录软件无法刻录所有格式的文件——正好能被它所解决，它支持时下常见的16种光盘镜像格式。同时，如果你已经厌烦了一版比一版体积更为臃肿、启动速度更为缓慢的Nero等商业软件，那么在只是刻录镜像文件时，你完全可以仅启动这个更为简洁快速的免费刻录软件。由于是专为刻录镜像文件而设计，这款软件虽然体积小，但却具有极细致的参数设置选项，你只要打开它的Setting（设置）对话框，看一下里面密密麻麻放置了些什么，就会发现笔者所言非虚……



ClockGen 1.0.5.3

□大小：330kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/27871.html

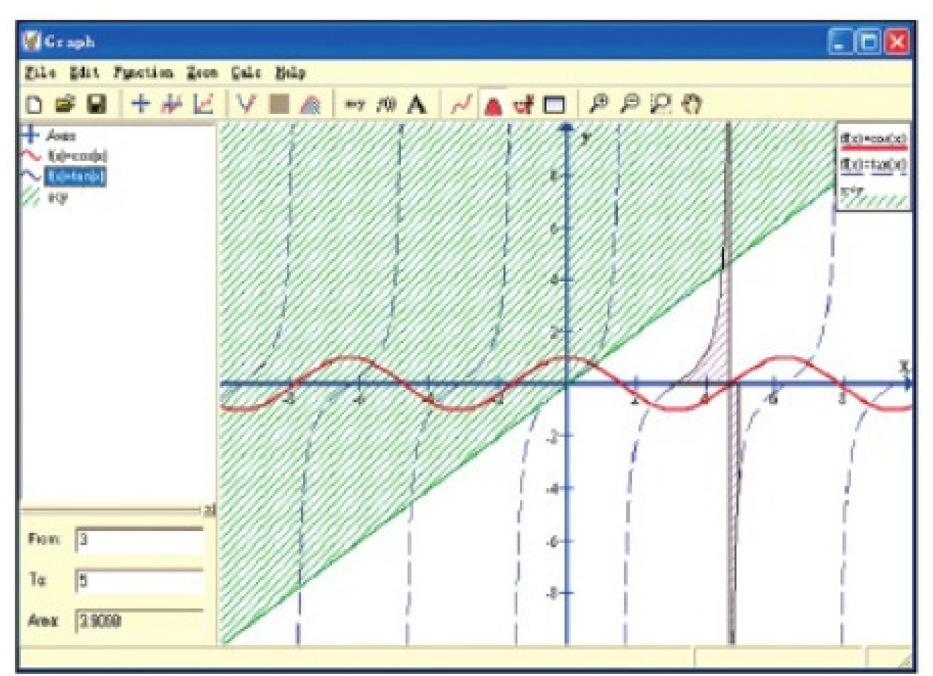
虽说随着CPU与内存性能的飞速上升，超频这个话题现在已不如几年前热门，然而如果有简单的方法能快速实现超频，让系统性能稍有提高，为何不作一试呢？ClockGen与著名的测试软件CPU-Z同出一门，它可在Windows下分别对CPU和PCI/AGP时钟频率作出动态调节并当即应用。这样的好处是省去了在BIOS中调节的麻烦，并且可以只在你需要时（例如玩游戏、开大型软件）再行调节，使用完后再调回即可，同时有些主板锁住了PCI/AGP频率，利用该软件也可打开“后门”。当然，与BIOS超频一样，笔者提醒你一定要适度，否则应用键一按，Windows可能就会立即死机哦！

微软Office 2007文件兼容包



□大小：27.1MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://support.microsoft.com/kb/924074

记得笔者在家中PC上新安装Office 2007后，没几天就遭到了家人的一顿批评——她在家里编辑了Office文件，却无法在单位的Office 2003下打开编辑。原来Office 2007中不仅使用了新的文件扩展名，如DOCX、DOCM、XLSX、PPTX等，更大的改变是其文件存储格式也采取了新的Office Open XML格式，这使得旧版本Office无法兼容。好在现在微软已经提供了文件格式兼容包下载，打开上面的链接后找到兼容包下载地址，之后选择中文即可下载安装。安装过程非常简单，完成后似乎也没什么明显变化，但实际上旧版Office就已具有打开、编辑、保存新格式文件的能力了。

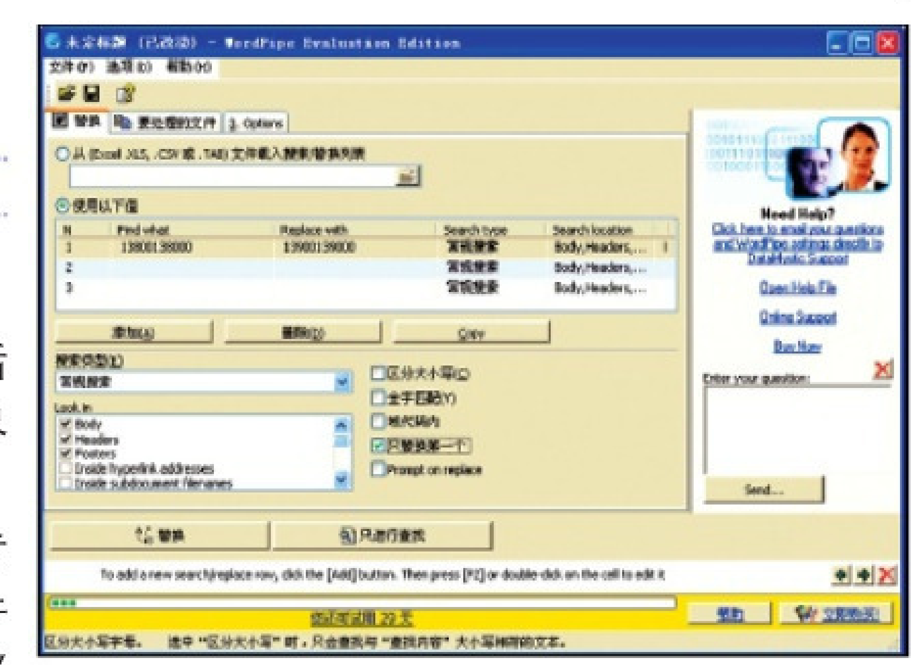


Graph 4.2

□大小：2.89MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.padowan.dk/graph

一款用于在二维坐标系中绘制函数图形的开源免费软件。它可用不同颜色、不同粗细的点或线在同一个坐标系统画出多个函数图像。无论你是在学习高中的简单函数图形，还是大学的高等数学内容，你都会发现这个软件确实会对你的学习带来直观易懂的益处。除了画图之外，对于学过高等数学的人士来说，还可简单地用此软件计算函数在某自变量下的函数值、一阶导、二阶导，同时亦可求解积分（面积）、路径长度等复杂的问题。该软件支持多语言，但中文目前只有繁体支持，如果对英文不熟可勉强通过菜单“Edit→Options”改为繁体中文。

WordPipe 5.4



□大小：1.90MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/15406.html

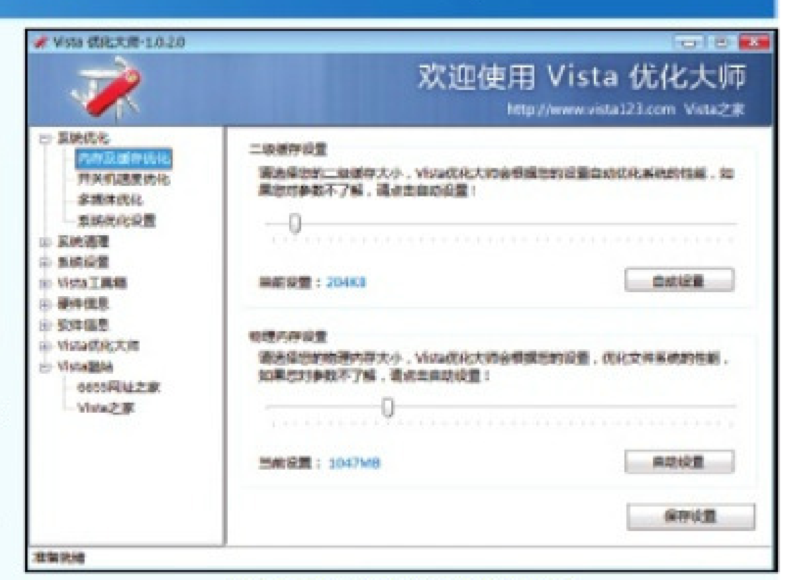
如果你有一堆包括DOC格式、各种各样纯文本格式在内的办公文件，需要将其中的某项文字内容全部替换为另一内容（这种情况经常会在电话号码、住址、特定联系人更改时发生），这将会是一件很麻烦的事情。尽管一些文本处理软件如EmEditor、UltraEdit中已经提供了文件替换的功能，但那只是针对纯文本，碰上DOC文件那就没有办法了。而WordPipe则专为针对此情况设计，它提供了完善的替换或查找机制，可以针对整个文件夹，也可自行列表，可以一次替换多个内容，也可以将替换内容事先全部列在一个Excel文件中再行调用……注意安装后需自行选择菜单“Options→Change language”，再改为简体中文。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

新系统新优化——Vista优化大师

□版本：1.01 □大小：1.2MB □授权：免费软件 □作者：刺客团队
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.vista123.com
□下载注册：http://www.vista123.com/vistamaster


Vista系统设置样样通

说明：一款针对最新的Windows Vista操作系统所推出的优化工具，软件提供了加快系统启动和应用程序的执行速度、内存和缓存执行性能的优化、提高上网浏览下载速度等多种优化功能。无需再去学习Vista系统的新知识、新技巧和新的控制面板，软件内置了超过100多个设置选项，除了我们在XP下常见的外，还包含了UAC控制、玻化窗口、3D桌面等新应用的参数选择和设置，让我们几分钟内成为Vista的设置高手。

点评：更加安全的系统管理级别、像毛玻璃一样模糊透明的Windows窗体、可三维任意旋转的桌面，都是微软新的操作系统Vista能带给我们的新体验。但Vista在某些时候会对电脑进行“区别对待”，当它发现机器性能差时，一些炫目的特效就会干脆不安装执行，对于那些机器配置不理想，但又想体验新系统感觉的人，软件就可帮助我们跳过系统限制而强制执行它们。

虚拟桌面一桌多用——DeskMore

□版本：3.0 □大小：4.5MB □授权：免费软件 □作者：Coffee.Stone
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://coffee.stone.googlepages.com
□下载注册：http://coffee.stone.googlepages.com/coffee.stonesoftwaredevstudio

说明：一款Windows桌面切换工具，软件能虚拟多个不同的屏幕大小的Windows桌面，我们可以让不同的应用程序占用单独的桌面进行相关工作。各个虚拟的桌面之间互相独立，互不干扰，用户且可以轻松平滑地在不同的桌面之间进行切换。软件提供了类似WinXP的切换用户一样的桌面切换设置，让我们可以随心所欲定制需要的桌面风格和类型。

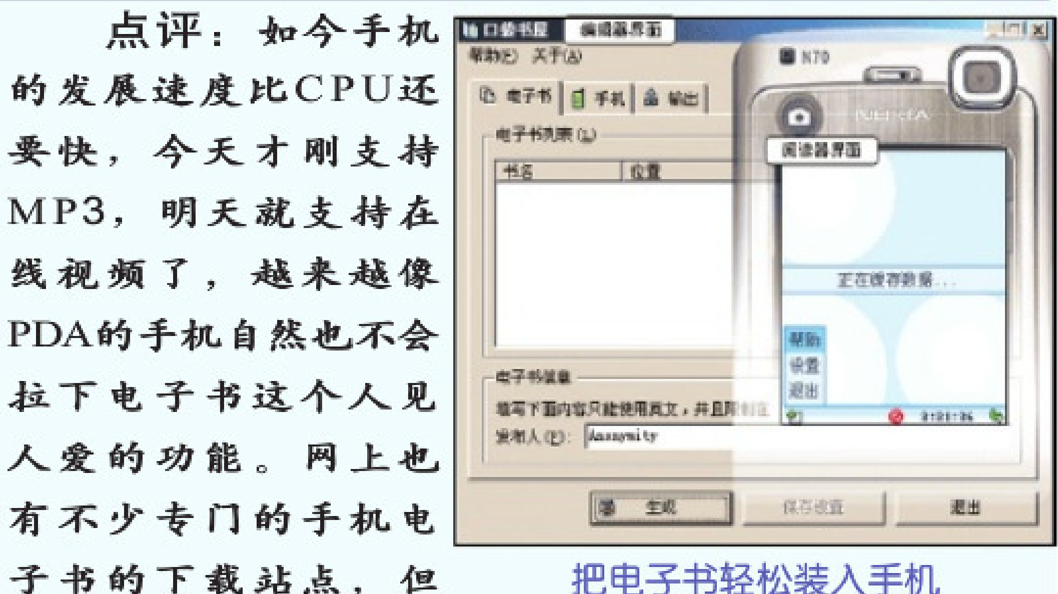

一个桌面变多个

点评：看碟的时候需要窗口全屏、玩游戏的时候需要窗口全屏、上班工作的时候需要Word窗口全屏，甚至聊天的时候也会希望开着大大的窗口。但显示器只有一个，要同时进行很多工作的话，不是把每个屏幕缩得小小的，就是不停地最大化最小化切换窗口。DeskMore很好地把我们电脑上拥挤在一起的窗口分了家，每个人一个完全单独的桌面，让每个应用程序感觉到自己是“一家独大”。

手机上的图书馆——口袋书屋

□版本：1.0 □大小：27MB □授权：免费软件
□作者：彦君 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.mobook.net.cn
□下载注册：http://www.mobook.net.cn/topic.aspx?topicid=5

说明：一款将文本格式的电子小说转换成可在手机上阅读的电子书的小工具。软件由编辑器和阅读器两个部分组成，通过在编辑器中整理和添加计算机上的文本文件，设置好电子书的相关信息，然后软件就会针对不同的手机型号自动编译生成可在它上面运行的阅读器程序包。通过数据线或蓝牙、红外等设备将阅读器传到手机上，即可立即开始阅读。软件支持包括诺基亚、摩托罗拉、三星等市面流行的各种型号手机。

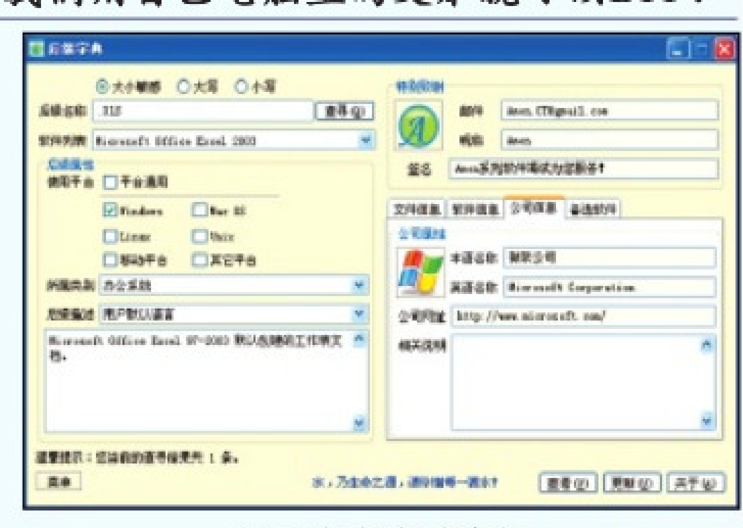

把电子书轻松装入手机

点评：如今手机的发展速度比CPU还要快，今天才刚支持MP3，明天就支持在线视频了，越来越像PDA的手机自然也不会拉下电子书这个人见人爱的功能。网上也有不少专门的手机电子书的下载站点，但缺点是它们提供的电子书都是事先制作编译完成了的，同时下载前选择手机型号的菜单就让我们烦不胜烦，而《口袋书屋》让我们用自己电脑上的文本就可以DIY！

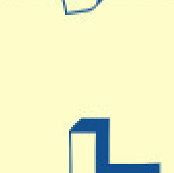
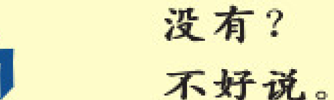
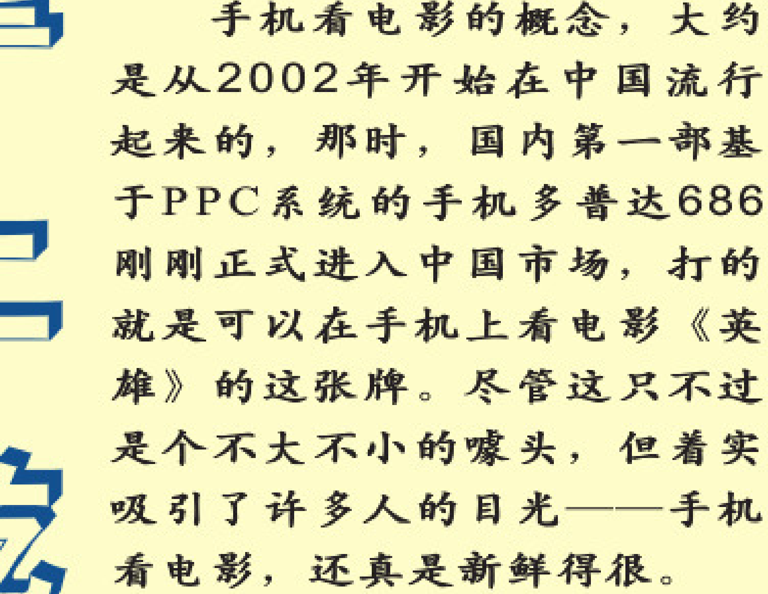
电脑文件了如指掌——后缀词典

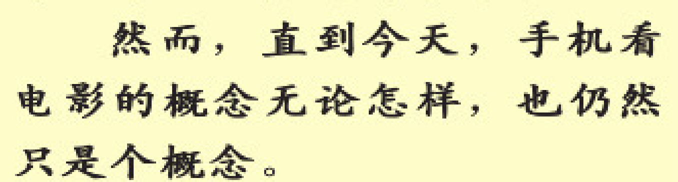
□版本：1.3.0.2 □大小：3.8MB □授权：免费软件
□作者：Amon □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://soft.winshine.net.cn
□下载注册：http://vip2.6to23.com/amon/page1120.html

说明：一款帮助我们识别计算机上各种文件后缀名的字典式工具，收录了近7000条的文件名后缀信息。通过在软件输入一个后缀文件名（如DOC），我们可查询到该种类型文件的软件的图标、应用程序名、运行平台及详细的中英文说明帮助，让我们明白文件的正确使用和打开方式。软件支持用户自定义管理功能，我们可添加系统所没有收录或自己创造的文件后缀名，扩充它的字典。


明明白白电脑文件

点评：每个软件公司都在自己的产品中创建自己的后缀文件类型，系统装的软件越多，你不认识的文件也就越多。后缀词典刚好帮我们解决这个困扰，软件使用极为简单，输入、得出答案，通过它所支持的在线搜索引擎功能，即使是再生僻的文件，我们都能查出它的真面目来了。




手机看电影有意义么？

有？

没有？

不好说。

手机看电影的概念，大约是从2002年开始在中国流行起来的，那时，国内第一部基于PPC系统的手机多普达686刚刚正式进入中国市场，打的就是可以在手机上看电影《英雄》的这张牌。尽管这只不过是个不大不小的噱头，但着实吸引了许多人的目光——手机看电影，还真是新鲜得很。

然而，直到今天，手机看电影的概念无论怎样，也仍然只是个概念。

为什么？手机电池，进化程度微乎其微。就像一个精通十八般武艺的威猛变形金刚，离开电源只能活动5分钟。

■北京 龙猫（移动版）

SmartMovie

□平台：Smartphone/Symbian

□版本：3.31

□下载：http://www.lonelycatgames.com/?app=smartmovie



从名称上就可看出，SmartMovie在Smartphone平台上的视频播放软件中理应占有一席之地。和许多视频播放软件一样，SmartMovie除了手机端的软件外，还包括PC端的格式转换器，可方便地将视频转换成适合手机观看的分辨率和格式。SmartMovie支持标准AVI格式，可在PC上预览转换好的文件，使用下载的视频编码器可以压缩和回放XVID、DIVX、DX50、3IVX和3IV2等多种格式的视频，支持竖屏、横屏和全屏播放，并可在视频播放时改变长宽比。其PC端的转换器支持切割视频片断，并支持字幕，支持DirectShow编码器，并具备高速的格式转换速度，转换时间仅为视频回放时间的1/5。采用双插值比例调整预算法则，使视频在小屏幕上得到最好的回放质量，此外，其视频流、音频流品质参数和视频播放亮度、音频同步、音量等都可自行调整，并支持蓝牙耳机。

主要特性： 1.和Smartphone平台珠联璧合（此外也有Symbian版本），充分利用了这一平台的优势，并弥补了诸如屏幕小等一些不足之处。2.功能强大，支持格式众多，视频转换速度快。

TCPMP

□平台：PPC　□版本：0.81a

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/35728.htm



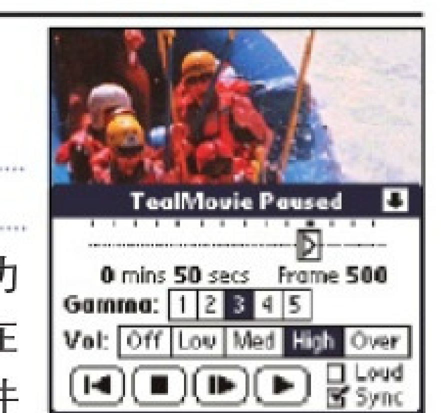
全称是The Core Pocket Media Player，PPC是当之无愧的功能最强大的多媒体播放器。它支持的文件格式令人眼花缭乱：AAC、AC3、AVC、AMR、3GP、H263、OGG、OGM、MKV、MKA、ASF、WMA、WMV、NSV、FLAC、M1V、M2V、M3V、M4V、MPC、MPG、MPV、MP1、MP2、MP3、MPT、MPD、RMT、TMC、TM8、TM2、MP4、M4A、M4B、MKV、MKA、M3U、K3G、JPG、JPEG、AVI等几乎所有的视频、音频及图像文件格式共50余种，而且最可贵的是，这还是一款免费软件，不存在不注册就会功能受限等问题，真正是一旦拥有，别无所求的好东西，实在想象不出还有哪个同类软件能代替它的地位。

主要特性： 1.界面简单易用，功能非常强大，几乎支持所有的音频视频和图像格式，可谓没有做不到，只有想不到。2.它是免费的！

TealMovie

□平台：Palm　□版本：4.09

□下载：http://www.tealpoint.com/softmovi.htm



其实即便在Palm平台上，TCPMP也仍然凭借功能和免费这两大杀手锏占据了大量的市场分额，但在这里要介绍的是另一款以优秀的播放效果著称的软件TealMovie。TealMovie是TealPoint Software公司出品的老牌视频播放软件，该软件包括Palm上音频/视频播放器及Windows端的视频转换软件，可将AVI、MPG和Quicktime等格式的视频和音频转换成TealMovie支持的格式。TealMovie具有视频平滑播放功能，最高可达60帧/秒，并支持全屏真彩色显示及同步音频播放。针对不同型号Palm机器处理器速度不同的问题，该软件可自动检测或自定义Palm CPU速度，从而达到流畅的视频播放效果。

主要特性： 1.从质量上提高了Palm平台的影音播放能力。2.自带Windows端软件方便了音频视频的转换。

DivX Player

□平台：S60　□版本：0.85

□下载：http://mobile.divx.com/DivXMobileDownload.xhtml



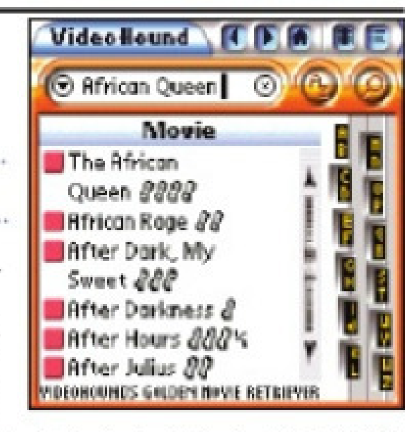
在DivX Player出现之前，S60平台上的视频播放软件还主要是SmartMovie这个跨平台视频播放软件的天下，直到DivX Player的出现才使S60视频播放软件市场份额的天平有所倾斜。DivX Player有分别针对S60、S60 UIQ及S60第2版、第3版等平台推出的版本，且同样是一款免费软件，只需在DivX网站上免费注册即可下载。该软件可以很高的压缩率压缩AVI文件，可将文件压缩到40%左右，并可调整画面质量、对目标画面进行裁剪，可选择其它WAV或AVI文件作为音频来源等。

主要特性： 1.涵盖各个版本的S60平台，且是免费软件。2.速度流畅，压缩比高，并可调节画面效果。

VideoHound Movie Guide

□平台：Palm　□版本：3.0.4

□下载：http://www.palmgear.com



最后再介绍一个有趣的、和电影相关的Palm软件——VideoHound Movie Guide，你可把它和你的视频播放软件配合使用。与其说它是一款软件，不如说是一部关于畅销电影的百科全书。目前的最新版本是3.0.4，收录了26 000部以上的电影资料和上座率，及对所有高上座率电影的评论。软件内置了强大的数据库搜索功能，可按片名、上映年份、上座率、导演、演员等条件进行查找。如果你把这26 000多部电影的资料看完，想必世界电影知识和英语水平的提升绝不只是一星半点了。

主要特性： 1.电影迷的福音，当然是在英文水平不差的情况下。2.强大的影片资料检索功能，并可方便地建立自己的电影资料库。P



编者按： 有时候软件的走红和明星的走红一样，根本没有什么道理可言，明明有更新更好的，可大家就是不懂得欣赏。在软件使用问题上，喜新厌旧是个好习惯，多试用些新的软件，你的电脑使用水平将随之大幅提高。

本期推荐文章

- ◆网页变图片，简单又方便
- ◆在局域网中轻松“遥控”扫描仪
- ◆在屏幕键盘上“键”步如飞

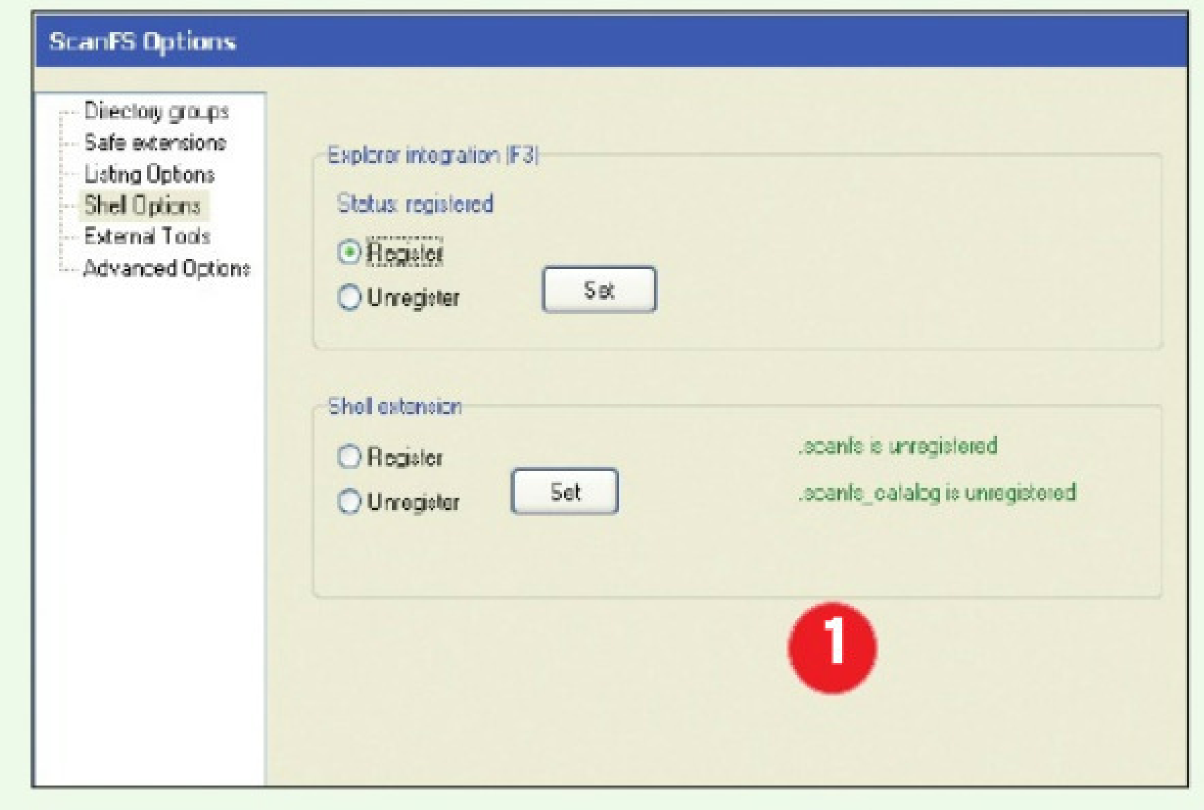
拒绝等待——为文件查找装上“加速器”

■ 河南 花的神明

在Windows中如果想查找所需的文件，一般方法是打开Windows的文件搜索窗口，输入文件特征，进而查找到文件，这是大家非常熟悉的操作。Windows自带的查找功能虽然简单易用，但每次执行查询操作时，系统都会把整个硬盘、指定的磁盘分区或文件夹翻个底朝天。特别是面对现在的海量硬盘而言，其速度实在不敢恭维，而且在查找过程中，系统的反应速度明显迟钝。在Windows慢腾腾的查找过程中，我们只能“耐心”地等待。

ScanFS是一款新型文件查找工具，基于文件检索数据库的独特查询方式，可以让文件查找的速度快如闪电，让硬盘彻底摆脱频繁查找文件带来的“折磨”，使用户瞬间即可得到自己需要的文件。下载地址：http://download.saleensoftware.com/download/scanFS_build071.exe。

ScanFS可以和系统紧密集成。在其主窗口中点击菜单“Options”→“Shell Options”，在设置窗口（**如图1**）右侧的“Explorer integration”面板中选择“Register”项，点击“Set”按钮，使之成为资源管理器的插件。



在“Shell extension”面板中点击“Register”项，点击“Set”按钮，使之成为系统插件。点击OK按钮保存设置，ScanFS即可全面接管系统的文件搜索服务。不管是在资源管理器窗口中点击F3键，还是点击“开始”→“搜索”→“搜索文件或文件夹”，都可直接激活ScanFS。

在开启ScanFS高速搜索功能之前，需要为硬盘各个分区建立检索数据库。在ScanFS主窗口（**如图2**）中点击菜单“Tools”→“Generate DISK Snapshots”，在弹出的窗口选中所有的磁盘，点击“Generate”按钮，ScanFS即可对整个硬盘进行检索，记录所有文件的特征信息，同时建立相应的文件信息检索数据库。ScanFS检索硬盘的速度很快，即使是堆满文件的上百GB的大硬盘，也能在极短时间内检索完毕。

之后在ScanFS主窗口中的“Filename”栏中输入文件名。ScanFS支持通配符和多文件查询功能，不同文件之间以分号隔开。在“Directory”栏中点击浏览按钮，选中所需的路径，同时设定文件的大小、创建时间等信息，默认情况是包含子目录搜索。点击“Disk Search”按钮，即可高速搜索到所需的文件了。

同时，ScanFS还支持文件夹组搜索功能。在Windows的搜索窗口中，只能同时搜索一个指定的文件夹，而不能同时对多个不同位置的文件夹进行搜索。在“Directory”栏中可以直接输入不同的文件夹路径，路径之间以分号相隔；也可以点击其右侧的“Select Directory Groups”按钮，在弹出的菜单中点击“Custom”项，在打开的窗口中点击“Add new”按钮，在新建文件夹组窗口中输入组的名称，之后依次点击“Add directory or Snapshot”按钮，选中不同的文件夹即可。在搜索列表中选中合适的文件，利用其右键菜单，可以实现文件的打开、定位、复制、移动、删除、改名、比较等功能。对于图片文件，ScanFS还提供了预览功能。当搜索列表中存在大量文件信息时，利用ScanFS提供的文件过滤功能，可以进一步缩小查找范围。在“Results filter”栏中输入文件名中包含的任何字符，ScanFS即可将符合条件的文件自动过滤出来，这样可以帮助你迅速找到需要的文件。P

巧妙卸载图标丢失的USB设备

■ 辽宁 QS



USB存储设备价格低廉、携带方便，已成为不少电脑用户手头的必备工具。USB存储设备使用完毕后，通常都要通过系统托盘区的卸载图标安全卸载（**如图1**），这个图标对安全卸载USB设备很重要。但是，在使用USB设备的过程中，我们常常会遇到该图标莫名丢失的现象。这时我们该如何安全地卸载USB设备呢？

一、“弹出”USB设备

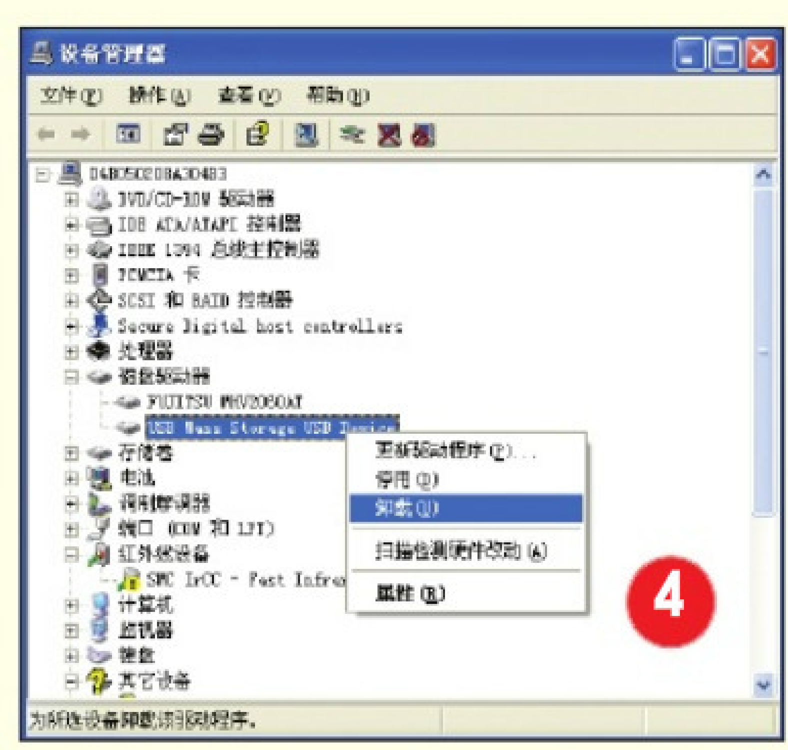
当卸载图标丢失后，USB设备需要卸载时，首先关闭所有使用USB设备中数据的程序和窗口，然后在资源管理器中单击USB设备的图标，在弹出的右键菜单中选择“弹出”命令（**如图2**）。如果没有任何提示弹出，那么就可以直接将USB设备从计算机上拔下来；如果出现“可移动磁盘当前正在使用。如果您现在弹出盘，您将丢失打开的文件的数据”提示信息（**如图3**），那么则是有程序还在与USB设备进行数据交换，应当将所有程序和窗口关闭再单击“重试”。如果已经没有打开的程序和窗口了，那么则单击“继续”按钮即可，一般多点几次“继续”就能保证USB设备被安全卸载了。如果仍然弹出错误信息，那么可以按下键盘上的“Ctrl+Shift+Del”打开任务管理器，切换到“进程”选项卡，然后将进程“Explorer.exe”结束掉，再单击菜单“文件”→“新建任务”命令，并在其后弹出的任务对话框中输入“Explorer.exe”，重建后再尝试利用“弹出”命令来卸载USB设备就可以安全卸载了。





二、卸载“USB Mass Storage Device”

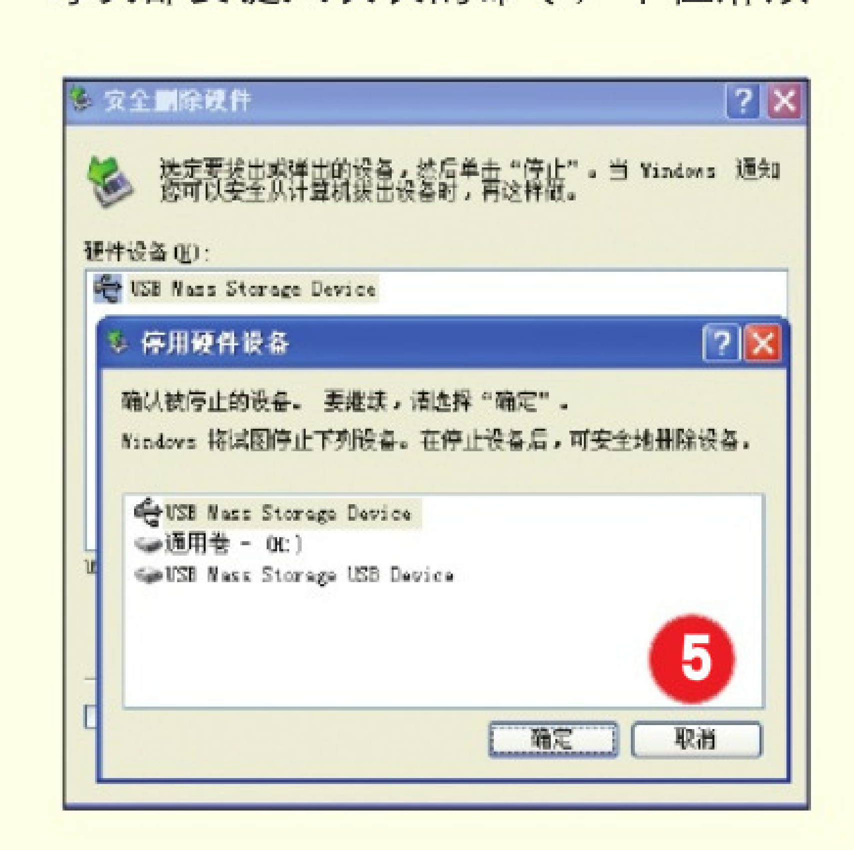
当卸载图标丢失USB设备无法安全卸载时，打开设备管理器窗口，展开“磁盘驱动器”，选中“USB Mass Storage Device”选项，然后单击鼠标右键，选择“卸载”命令。卸载完成后就可直接拔下USB设备了（**如图4**）。





三、通过命令行来卸载USB设备

当卸载图标丢失时，还有一种安全卸载USB设备的方法。单击“开始”→“运行”，打开运行对话框。在文本框中键入“%windir%\system32\rundll32.exe shell32.dll,Control_RunDLL hotplug.dll”命令，按下回车键后就可打开我们常见的USB设备卸载窗口，然后就可按通常方法进行卸载了（**如图5**）。



四、自建USB设备卸载图标

通过方法三虽然可以安全卸载USB设备，但使用起来不够方便，每次都要键入长长的命令，不但麻烦而且容易出错。我们可以在方法三的基础上进一步扩展，自建一个卸载图标，以方便使用。在桌面空白处单击鼠标右键，选择“新建”→“快捷方式”命令，打开向导窗口。在“请键入项目的位置”文本框中输入命令“：%windir%\system32\rundll32.exe shell32.dll,Control_RunDLL hotplug.dll”（**如图6**）。单击“下一步”按钮后，在其后出现的向导窗口中，为快捷方式设置一个合适的名称，如“卸载USB”，再单击“完成”按钮即可。以后当USB设备使用完毕，只需双击桌面上的“卸载USB”快捷图标，就能达到安全、快速卸载USB设备的目的了。



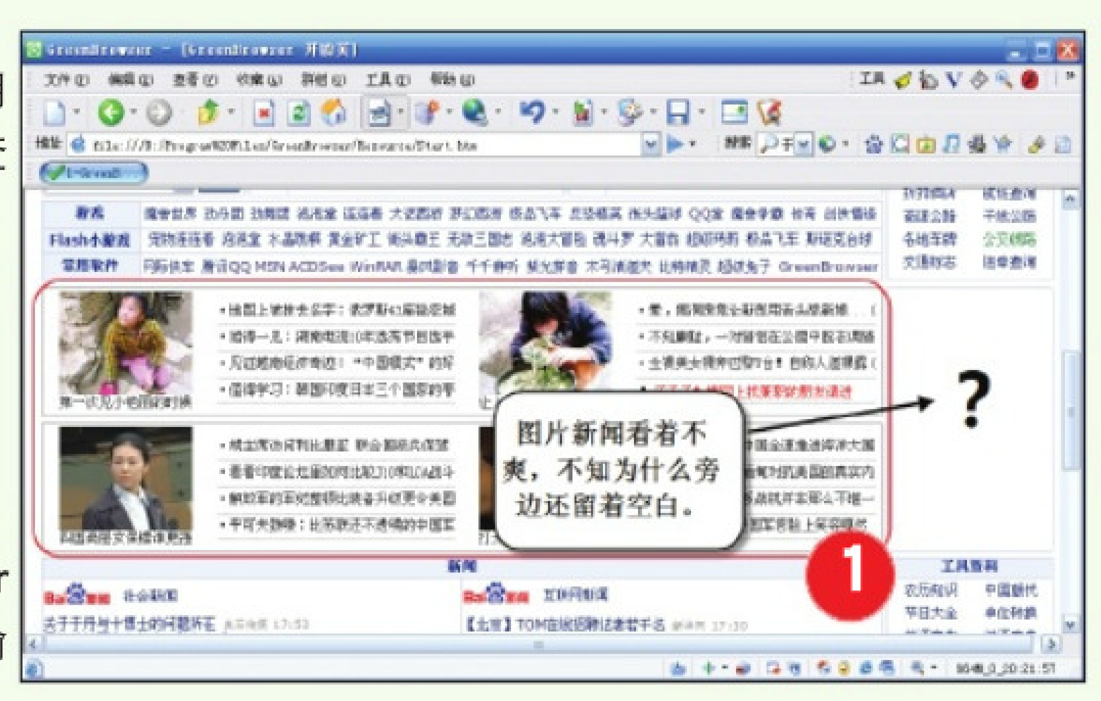
改造GreenBrowser的开始页

■ 安徽 屠志成

最新版GreenBrowser（3.8.0212版）的开始页中增加了许多新元素，提供了更多便利，但页面中部的图片新闻却让人感到不爽：一是单击其中每个版块（共4个小版块）中的几个链接，打开的都是同一个页面，太浪费内存资源；二是这里显示和链接到的图片，有的比较低级趣味，对浏览者会造成不良影响（**如下页图1**）。为此，笔者打算对其进行改造，隐去这一部分。这要从开始页的源文件入手。

一、打开源文件

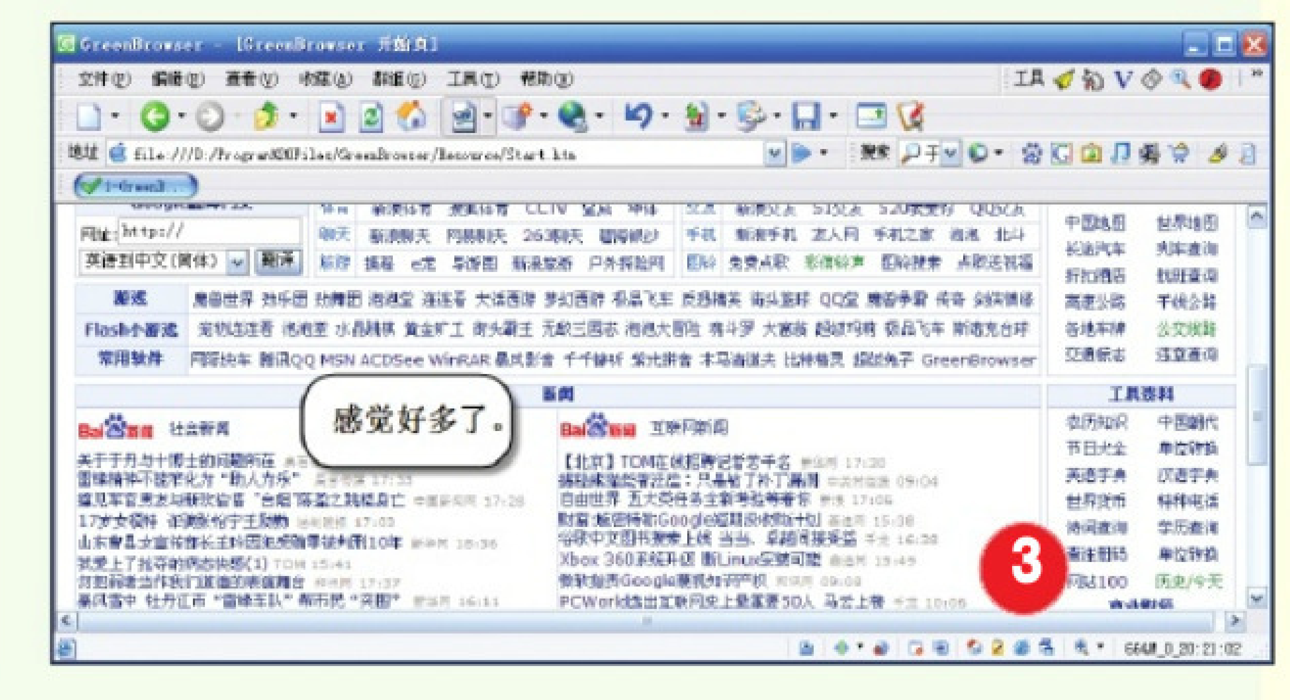
在打开开始页后，从“查看”菜单中选择“查看源文件”，用一文本编辑器打开（笔者的默认设置是用EmEditor打开，用它来查找文字、显示代码更方便、更直观）其源文件。



二、确定对应的代码

图片新闻部分没有标志性的文字，链接都是实时更新的，不能作为在源文件中查找对应代码的依据。这个页面元素太多，靠肉眼去寻找图片新闻的代码相当费事。不过可以顺藤摸瓜，先找到上面与其紧邻的一行，这里有“常用软件”（开始）、“GreenBrowser”（结束）这两个文字标志。于是从EmEditor的“搜索”菜单中打开“查找”对话框，在“查找”文本框里输入“常用软件”，单击“向下查找”，找到“常用软件”（显示为绿色）。为方便查看代码，再从“查看”菜单中选择“在窗口边缘换行”，然后向下滚动页面，找到“GreenBrowser”。往下是一串代码结束的标志。可以确定，再往下从“<div align="center">”到“</div>”部分，就是与图片新闻相对应的网页代码（**如图2**）（<div>为这部分代码的开始标志，</div>为结束标志）。





三、删除代码，更新页面

选定这部分代码，删除它，然后保存。注意不要误删其他部分，以免造成页面错误。回到GreenBrowser开始页，单击“刷新”按钮。页面刷新后，图片新闻部分消失，原来在它上下的两部分紧密相连，改造成功（**如图3**）。

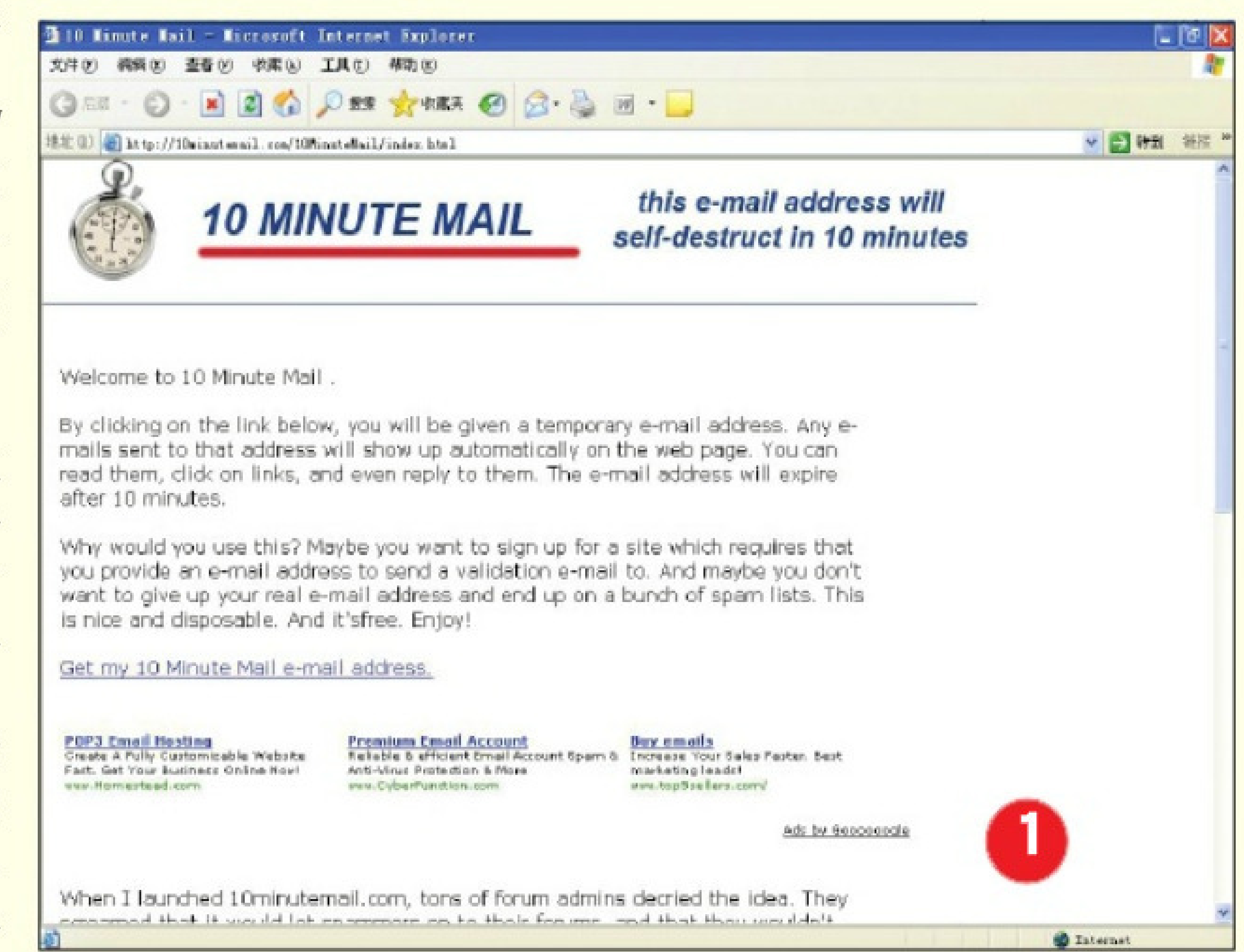
如果稍微有点网页代码知识的话，还可以对这个页面进行更多的改造，让它更加符合我们的需要。当然，也可把这个开始页中的代码移植到自己的网页或博客中。

邮箱也自爆——10 Minute Mail

■ 山东 赵凯

节日过后，很多论坛和社区都开放了用户注册，小K也趁机猛注册了一把。过了一个月才发现注册时的邮箱已经成了众矢之的，每天都要去垃圾箱里“淘宝”。虽说现在邮箱的反垃圾功能越来越强，不过每天七八封垃圾邮件还是有些让人厌烦。如果你也有类似的问题，不妨来试试这个会“自爆”的邮箱——10 Minute Mail。

打开http://10minutemail.com/10MinuteMail/index.html后，就可看到其简洁之极的界面了。首页是网站的介绍和语言选择，可惜还没有中文。单击“Get my 10 Minute Mail e-mail address”，将获得由网站自动生成的邮件地址。这个页面会自动刷新，有了新邮件的时候随时都可以从这里阅读和回复，不过10分钟后就会“自爆”。页面每更新一次都会告诉你邮箱的剩余“寿命”。如果时间不太够的话，单击“10 more minutes!”即可延长使用时间。好啦，Copy邮箱往待注册的论坛里填吧，再也不用担心垃圾邮件的骚扰了～～



小提示：如果不能正常显示中文，从IE的“查看/编码”中选择需要的语言就可以了。而且这个邮箱的域名会定期更改，呵呵。有些论坛和社区禁止使用免费邮箱注册，这时候，10 Minute Mail就可大显身手咯～！

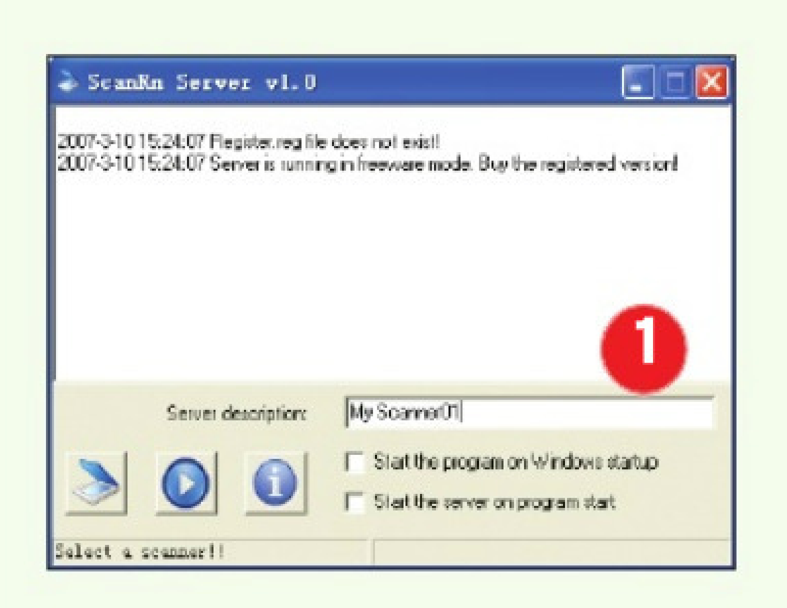
在局域网中轻松“遥控”扫描仪

■ 河南 冰玉

现在扫描仪的价格越来越平易近人，利用它可以精确地将实际的图片和文字转换为电脑可以显示、编辑、储存和输出的数字格式文件，是功能很强的一种输入设备，在日常办公中广泛使用。很多单位都组建了局域网，而扫描仪通常是连接在某台主机上。如何在局域网中共享扫描仪，让网内的任何电脑用户都可“遥控”操作它呢？ScanRn（下载地址：http://laryon.hu/download.php?file=ScanRnSetup.exe）可巧妙地解决上述问题，让用户轻松实现远程扫描功能。

一、设置服务器扫描仪端共享程序

在连接了扫描仪的电脑上点击“开始”→“程序”→“ScanRn”→“ScanRnServer”，打开服务器端扫描仪管理窗口（**如图1**）。在其



中的“Server description”栏中输入服务器的描述信息。勾选“Start the program on Windows startup”项，表示让程序跟随系统启动；勾选“Start the server on program start”项，表示当本程序启动后，就激活扫描仪共享功能。点击窗口左下角的“Select a Twains Source”按钮，在“选择来源”窗口中列出了连接在本机上的所有扫描仪设备。选中所需的设备，点击“选定”按钮，然后点击“Start/Stop Server”按钮，即可启动扫描仪共享功能。当然，循环点击该按钮，可以在启动/关闭共享功能之间切换。

二、在客户端“遥控”扫描仪

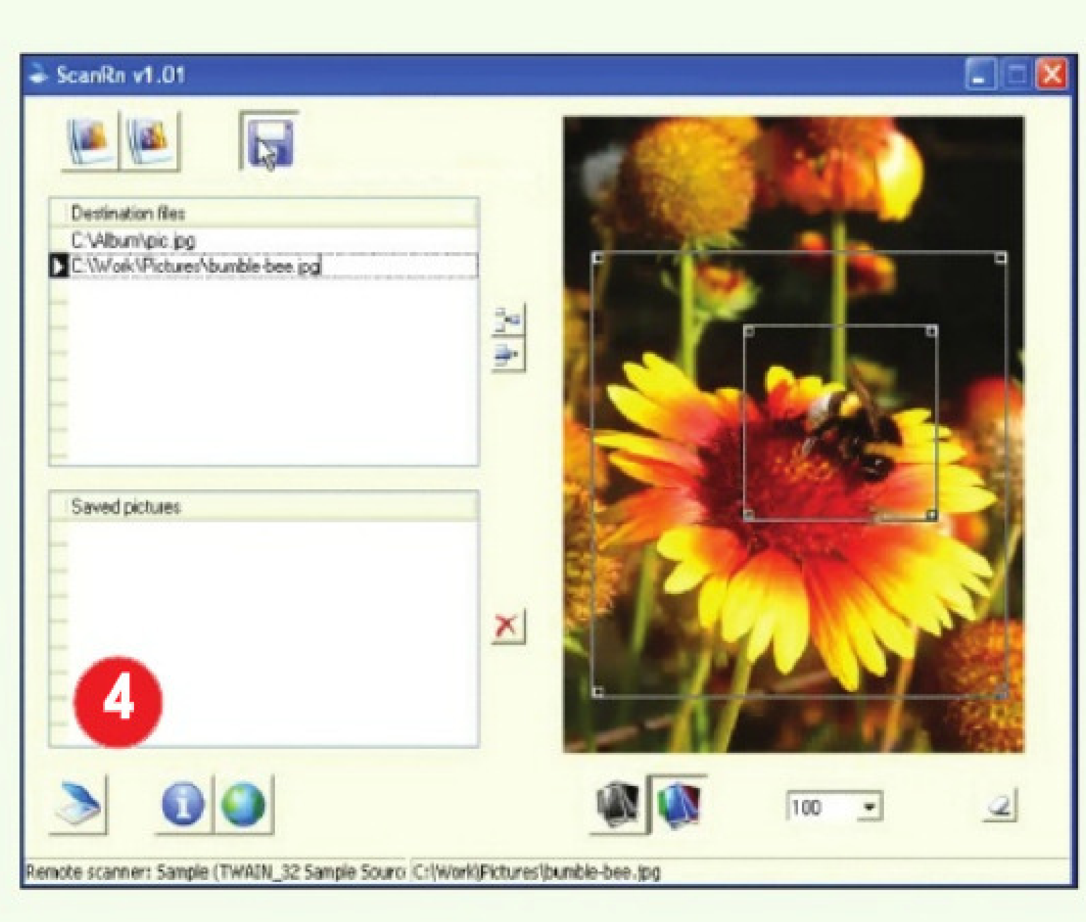
在客户端电脑上点击“开始”→“程序”→“ScanRn”→“ScanRn”，打开扫描仪客户端共享窗口。在窗口左下角点击“Select a Twains Source”按钮，在扫描仪选择窗口（**如图2**）中的“Remote scanner”栏中输入远程主机的IP，以启动该主机上的扫描仪服务器端共享程序。也可以点击其右侧的选择按钮，在扫描仪探测窗口中会执行自动扫描整个网络，将启动了扫描仪共享程序的主机检测出来，在列表中显示其IP和描述信息，从中选择合适远程主机。点击“Select”按钮，在窗口状态栏上就显示出远程扫描仪的相关信息。在窗口左上角点击“Preview”按钮，程序即可和远程扫描仪建立连接，并启动该扫描仪执行扫描操作，之后将获得扫描图像并显示在窗口右侧预览区域中（**如图3**）。



在“Destination files”面板右侧点击“Select new target”按钮，确定需要保存的图片路径，当然可以同时指定多个保存文件。在“Destination files”面板中选择预设的保存文件，点击窗口顶部的“Quick Save”按钮，即可将整个扫描图像保存在指定的图片文件中。



ScanRn提供了简单的图片编辑功能。当图片保存之后，会自动弹出图片编辑窗口，在其中可进行左右旋转图片、将图片复制到剪切板等操作。



除了保存整个扫描图片外，ScanRn还支持任意导出扫描图片的选定部分。在扫描图片预览面板中拖动鼠标，利用弹出的选择框选定所需的图片部分，在选择框的四周会出现选择点，可自由拉大、缩小、移动选择框。按照同样的方法，可以在预览区域同时创建多个选择框（**如图4**）。点击窗口右下角的“Unselect all”按钮，可以取消上述选择框。这样就可以任意选定所需的图片部分了。之后在“Destination files”面板中选择预设的保存文件，点击“Quick Save”按钮，即可将选定的部分导出成单独的图片文件。例如你在预览面板中创建了3个选择框，分别选取扫描图片的区域，就可将选择的图片区域导出成3张图片了。假设选择的保存文件为“c:\photo.jpg”，程序会自动更改目标文件的名称，分别创建“c:\photo_1.jpg”、“c:\photo_2.jpg”、“c:\photo_3.jpg”等图片。在窗口底部点击“Gray”按钮，可以得到灰度扫描图像；点击“Colour”按钮，可以得到彩色扫描图像；此外，还允许用户自由设置扫描分辨率。在窗口底部的分辨率列表中显示远程扫描仪的所有可用精度，从中选择合适的扫描分辨率即可。P

网页变图片，简单又方便

■ 安徽 屠志成

有些时候，我们需要把浏览的网页抓取为图片来使用。这当然可以用Windows的截屏快捷键和专门的截图软件，但如果要截取的是窗口里显示不完的较长的网页，它们不是不能胜任，就是使用不方便。现在有了下面两种浏览器，网页变图片就不再是难事了。

一、GreenBrowser

用GreenBrowser打开需要截图的网页，从“文件”菜单中选择“保存”→“保存页面为图片”（**如图1**），打开“另存为”对话框，默认将网页保存为以网页标题为名称的位图文件（.bmp）。不管网页有多长，它都能完整地保存下来（**如图2**）。

二、傲游2（Maxthon）

傲游2已推出了最新的2.0.1.7022测试版，它附带的抓图功能相当强劲。从“工具”菜单中选择“屏幕截图”，其二级菜单下竟然有5个截图命令（**如图3**）。前面3个不但可以截取网页，还能截取网页以外的屏幕区域。如果只想保存窗口内显示的网页或网页的一部分，可以使用“窗口截图”或“区域截图”。其中“区域截图”和QQ的截图功能非常相似，用小手一样的光标拖出一个区域后，双击就可以保存为图片（**如图4**）。前3个命令默认把图片保存为.bmp格式。



后两个命令根据其名称就可知道是用来保存完整网页的。“当前页面截图”和GreenBrowser的“保存页面为图片”功能基本相同，只是默认的图片格式为.png。最绝的是“所有页面截图”，它能一下保存所有在傲游2中打开的页面为图片。选择这一命令后，打开的是“浏览文件夹”对话框（**如图5**）。选择或新建一个文件夹后，单击“确定”，所有的网页将分别以其原标题为名进行保存，也都是.png格式。



二级菜单中还有一个“截图选项”。打开其对话框后，可以对图片默认的保存方式、文件类型、保存位置进行设置（**如图6**），这是个贴心的设计。如果只选择“保存到剪贴板”，除了“所有页面截图”外，其他的操作都不再显示保存对话框，只提示图片已复制到剪贴板，可以直接把这些图片粘贴到其他程序中。



在屏幕键盘上“键”步如飞

■ 浙江 吴俊

为了防止病毒木马通过键盘记忆的方式窃取登录信息，相信许多朋友都有使用Windows屏幕键盘输入账号信息的习惯。但不知大家是否感觉到这个屏幕键盘用起来并不顺手，总有这样那样的缺憾。如果你的答案是肯定的话，那么下面介绍的技巧也许对你有所帮助。

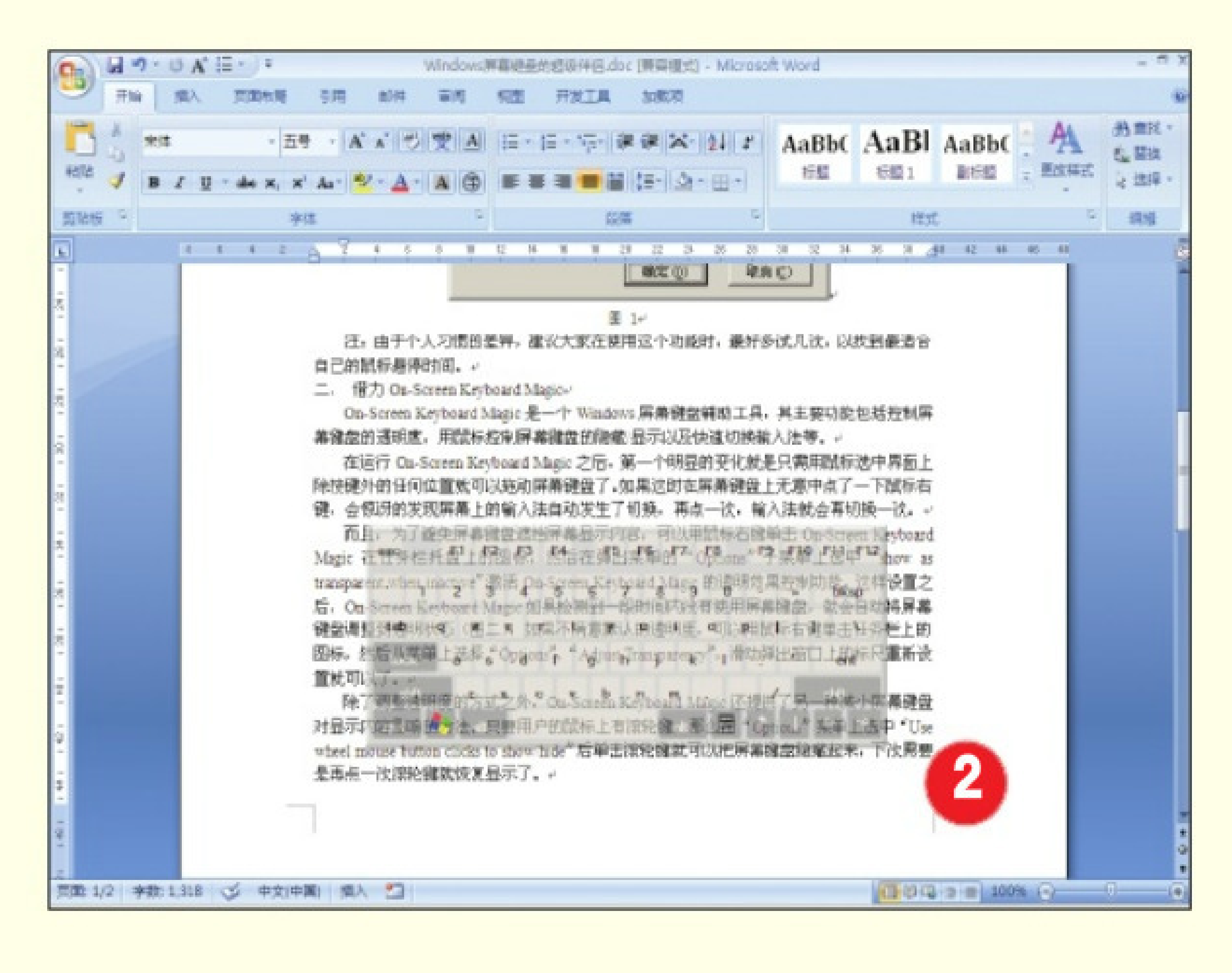
一、变点为移

我们知道屏幕键盘是以鼠标点击的方式来输入内容的，如果输入的字符多，格式又较复杂（比如密码就常会用到字母的大小写和特殊符号），点起来就非常吃力。其实，屏幕键盘还提供了另一种轻松的录入方式。在屏幕键盘的“设置”菜单下单击“击键模式”，然后在弹出窗口（**如图1**）中选中“鼠标悬停选择”，并将下方的“最短悬停时间”设置为“1.00秒”，最后单击“确定”关闭设置窗口。这时再使用屏幕键盘就会发现，当鼠标移到字符上方时，字符上会出现一个滚动条。当滚动条移到键帽顶部时，该字符就完成录入了。

注：由于个人习惯的差异，建议在使用这个功能时，最好多试几次，以找到最适合自己的鼠标悬停时间。

二、借助On-Screen Keyboard Magic

On-Screen Keyboard Magic（下载地址：http://oskm.110mb.com/oskmagic_setup.zip）是一个Windows屏幕键盘



辅助工具，其主要功能包括控制屏幕键盘的透明度，用鼠标控制屏幕键盘的隐藏/显示以及快速切换输入法等。

在启动On-Screen Keyboard Magic之后，第一个明显的变化就是只需用鼠标选中界面上除按键外的任何位置就可以拖动屏幕键盘了。如果这时在屏幕键盘上无意点了一下鼠标右键，会惊讶地发现屏幕上的输入法自动发生了切换；再点一下，输入法就会再切换一次。

而且，为了避免屏幕键盘遮挡屏幕显示内容，可以用鼠标右键单击On-Screen Keyboard Magic在任务栏托盘上的图标，然后在弹出菜单的“Options”子菜单上选中“show as transparent when inactive”，激活On-Screen Keyboard Magic的透明效果控制功能。这样设置之后，On-Screen Keyboard Magic如果检测到一段时间内没有使用屏幕键盘，就会自动将屏幕键盘调整到透明状态（**如图2**）。如果不满意默认的透明度，可以用鼠标右键单击任务栏托盘上的图标，然后从菜单上选择“Options”“Adjust Transparency”，滑动弹出窗口上的标尺重新设置就可以了。

除了调整透明度的方式之外，On-Screen Keyboard Magic还提供了另一种减小屏幕键盘对显示内容影响的方法。只要用户的鼠标上有滚轮键，那么在“Options”菜单上选中“Use wheel mouse button clicks to show/hide”后单击滚轮键，就可把屏幕键盘隐藏起来，下次需要时再点一次滚轮键就恢复显示了。



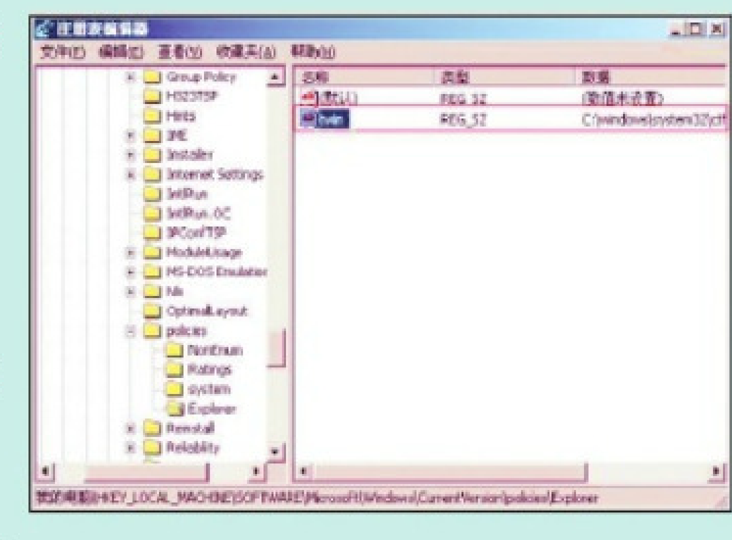
病毒名称：小木马变种JEU（Trojan.Small.jeu）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

该病毒通过恶意网页及其它病毒下载传播，会替换QQ中的文件；当用户打开QQ时病毒就会被激活。它会造成用户计算机运行速度变慢，甚至出现蓝屏、死机等现象。



手工删除：

一、清除内存中的病毒

1.关闭QQ。

2.在任务管理器中找到名为“TIMPlatform.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\Explorer\Run项，找到“twin”一项，将其删除。

3.重新启动计算机。

三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows目录中的系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到名为ctfnom.exe的文件，将其删除。

3.进入驱动程序文件夹（默认为C:\windows\system32\drivers），将其下的usbue.sys文件删除。

四、恢复QQ文件

该病毒会将自身复制到QQ的安装目录下，替换掉QQ文件，以实现用户开启QQ时自动激活病毒的目的。因此，清除病毒后，我们需要恢复QQ文件。

1.打开QQ的安装目录，默认为C:\Program Files\Tencent\QQ。

2.查找是否存在名为TIMPlatfrom.exe的文件，如果存在则删除名为TIMPlatform.exe的文件（注意两个文件名的区别）。

3.将TIMPlatfrom.exe改名为TIMPlatform.exe。

读者 马晓京问：因工作需要，我要将电脑屏幕上显示的操作步骤录制为动画（其中包括一些播放的WMV影片），并且要同步录制声音。请问用什么软件比较好？

答：这类软件很多，比如著名的HyperSnap；还有Captivate是一款专业的屏幕录制软件，其特点是录制格式为Flash（SWF）文件，使用很方便。另外豪杰的《屏幕录像专家》也是一款不错的屏幕录像制作工具，用它可以轻松地将屏幕上的软件操作过程、网络教学课件、网络电视、网络电影、聊天视频等录制成Flash动画、ASF动画、AVI动画或者自动播放的EXE动画，可长时间录像并保证声音完全同步。

不过上面的软件都需要花钱购买，而且体积较大。这里为你推荐一款体积十分小巧的极品屏幕录像软件：Quick Screen Recorder。这是一款绿色软件，且无须注册。别看它体积小，但功能与其他大块头的软件差别并不大，可以长时间录制音画同步的屏幕内容，完全能满足一般用户的需求。使用该软件时要注意的一点是，如果录制的画面中有动态画面，需用特殊的DirectX/Direct 3D捕捉技巧。具体地说，就是你可以先用其他播放软件打开一个视频文件，再播放你要捕捉的视频画面，才可以正常捕捉视频画面哦。

读者 康秉辉问：我买了部DV，打算将自己拍摄的视频内容制作成个人影碟。选用了容易上手的《会声会影 9》视频编辑软件，可是出现了影音不同步问题。请问该如何解决？

答：影音不同步在视频编辑中是一个常见的问题，可以尝试用以下两种方法解决：

先检查是不是由于采集卡引起的影音不同步问题。你可以在采集完成后先检查一次，看看你所采集的视频内容是否音画同步。如出现音画不同步，此情况一般都由软压采集卡引起。由于软压卡没有专门的视频处理芯片，而全靠电脑进行处理，因此出现视频采集错误的几率也就大增。为了避免出现视频画音不同步问题，推荐你购买硬压卡。

如果采集好的视频没有问题，但将编辑好的视频片段刻录以后，再次播放时出现影音不同步的问题，很可能是你在刻录过程中选择的刻录速度过高所致。请选择低速刻录，并暂时关闭一些比较消耗资源的软件，比如杀毒软件等，以保证刻录顺畅进行。

读者 Palzz问：我买了块SATA接口的日立7K80硬盘（160GB），电脑主板是微星865芯片组的，支持SATA，但是安装好后怎么在设备管理器里面查看还是UDMA5呢？另外光驱也无法正常工作了。请问该如何解决此问题？

答：导致此问题的原因很可能是主板BIOS设置存在问题。请进入BIOS设置界面，选择Main下的IDE Configuration Menu。在Onboard IDE Operate Mode下面可以选择两种IDE操作模式：兼容模式（Compatible Mode）和增强模式（Enhanced Mode）。其中兼容模式可以理解为把SATA硬盘端口映射到并口IDE通道的相应端口。当你选择这种模式时，在下面的IDE Port Settings中会有几个选项，选择SATA接口映射的具体IDE通道。如果你在此处设置了兼容模式就可能导致你遇到的问题。建议你在此改为增强模式，其下端口设置的字样变为Enhanced Mode Supports On。其中也有几个选项，建议你选择P-ATA+S-ATA，即并行和串行硬盘并存模式，此时SATA和PATA通道都相互独立互不干扰。最后还要注意，除了正确设置BIOS，要让硬盘正常工作在SATA模式，通常还需要在操作系统中安装合适的驱动程序。

读者 高见问：我的电脑主板为nForce 4芯片组的，最近我买了两块SATA硬盘，打算组建RAID。请问在主板BIOS中如何进行设置？

答：nForce系列芯片组的BIOS里有关RAID的设置项在Integrated Peripherals/Onboard Device（板载设备）菜单内。进入子菜单：RAID Config就是RAID配置选项，首先要打开确认设置RAID的选项。

nForce 4芯片组有4个SATA通道。可以根据你自己的意图设置，准备用哪个通道的硬盘做RAID，就把那个通道设置为“Enabled”。保存BIOS设置，重新启动计算机，该通道就由RAID控制器管理了。启动时用户可按F10进入RAID BIOS设置。在这里你可以选择Define a New Array（定义一个新阵列），再根据自己的需要设置合适的RAID模式、串列块大小和RAID阵列所使用的磁盘即可。设置完成后就可以安装操作系统了。要注意安装操作系统时，需要用到软驱加载RAID控制器的驱动程序。

读者 罗岗问：我刚配了台PC，CPU用的是AMD X2 3800+。听说AMD双核处理器需要打补丁，否则玩游戏时会出现异常。请问是这样的吗？如果的确需要打补丁，要去哪儿下载呢？

答：AMD X2 3800+这颗CPU在对某些游戏的支持上的确存在一些问题。比如玩CS游戏时要么卡，要么就跟开了变速齿轮一样跑得飞快；玩“魔兽争霸”时，鼠标稍微一动就飞到地图外了。要解决这个问题需要安装3个补丁。首先去AMD官方网站下载“双核驱动”和针对双核CPU的“优化补丁”，然后还要安装微软的双核优化补丁：KB896256。在安装这个补丁的同时需要修改注册表。修改方法如下：打开注册表编辑器regedit，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager下右击到“新建”添加一个“throttle”项值，再右击“新建”添加一个dword键值，输入为perfenablepackageidle，再修改这个键值，在对话框中输入1即可。





叫板Vista

——Vista下的笔记本电脑性能测试

■晶合实验室 壹分

前 言

笔记本电脑在2006年已逐渐成为许多用户购买时的首选。来自多方的统计资料显示，新用户购机中笔记本电脑所占的比例已可与台式电脑分庭抗礼。2007年被喻为笔记本电脑年，许多统计机构均认为在本年度笔记本电脑将有望超越传统台式电脑，成为市场的主力。但是Vista的出现似乎要使这些预言成为泡影。面对新一代操作系统严苛的硬件需求，市场中的主流笔记本电脑是否能够达标，将成为台式机与笔记本电脑之市场争夺战的关键。

通过本刊之前对台式电脑的测试，Vista虽然提出了比Windows XP更高的硬件要求，但是在主流台式电脑强劲的性能和高扩展性面前并未成为预期的“硬件杀手”。那么相对而言，性能较弱且扩展能力较差的笔记本电脑会否成为Vista的“牺牲品”？目前的主流笔记本电脑是否能够满足Vista的硬件需求呢？用户是否可以通过简单的硬件升级来“达标”？不同处理器平台的笔记本电脑在Vista和Windows XP下的性能表现如何，升级到Vista会不会只是换得一个美丽的外表而无法满足日常应用呢？为此我们选择了5款各具特色的笔记本电脑进行针对性测试，借此为大家揭开谜底。

为了通过实际测试来研究不同的操作系统在同一硬件平台上的性能表现及变化，从大部分用户的实际应用情况考虑，我们决定将重点放在当前的主流产品以及中低端产品上。本次测试我们共征集了6款样机，虽然数量不多，但是力求在配置与价格方面具有代表性。参测的产品中，有2台基于AMD Turion64 X2处理器，2台采用Intel酷睿2处理器，1台采用Intel酷睿处理器，另外还有一台为较早的基于NAPA处理器的机型，具体的配置情况参见下文。

索尼SZ32CP/B

咨询电话：800-820-9000
参考价格：12 988元

SZ32CP/B是索尼SZ系列中的主流型号，其独特之处在于“双显卡自由切换”功能，在STAMINA模式下使用集成的GMA950显示核心来降低功耗节省电量。当用户需要强劲的3D性能时，可切换至“SPEED”模式（需重新启动系统），使用拥有128MB独立显存的NVIDIA GeForce Go7400显卡。这款机型于2006年下半年上市，采用酷睿2处理器，并搭配独立显卡和768MB内存，支持蓝牙与802.11a/b/g无线网络，内置摄像头、麦克风和读卡器，是目前中高端主流笔记本电脑的典型代表。

屏幕尺寸	13.3英寸
处理器型号	Intel酷睿2 T5500
处理器主频	1.66GHz×2
主板芯片组	Intel 945GM
显示芯片	NVIDIA GeForce Go7400显卡/集成Intel GMA950显示核心
内存	768MB
硬盘	80GB

惠普 Compaq Presario V3240AU

咨询电话：800-810-3888
参考价格：5999元

Compaq Presario V3000系列一直是性价比极高的产品，本次送测的V3240AU基于AMD Turion64 X2处理器平台。为了延续性价比优势而采用了集成NVIDIA GeForce Go6150显卡的NVIDIA C51芯片组和512MB内存，是中低端产品中的热门机型，相信大部分用户都非常关注它的表现。

屏幕尺寸	14.1英寸
处理器型号	AMD Turion64 X2 TL-52
处理器主频	1.6GHz×2
主板芯片组	NVIDIA C51
显示芯片	集成NVIDIA GeForce Go6150显卡
内存	512MB
硬盘	80GB

明基P41

咨询电话：400-888-0333
参考价格：7999元

明基P41是一款以性价比为卖点的产品，在尽可能低的价位提供全面的功能和较好的性能表现。该产品采用集成的ATI RADEON Xpress 1100显示核心，搭配DVD-Dual光驱和802.11b/g无线网卡，14.1英寸屏幕表现优秀。

屏幕尺寸	14.1英寸
处理器型号	AMD Turion64 X2 TL-50
处理器主频	1.6GHz×2
主板芯片组	ATI RS485MC
显示芯片	ATI RADEON Xpress 1100
内存	512MB
硬盘	80GB



明基S73VG

咨询电话：400-888-0333
参考价格：未上市待定

明基S73VG的原型机为2006年下半年上市的S73G，新型号在硬件配置上并未进行任何改动，依旧采用Intel酷睿2 T5500处理器并搭配256MB独立显存ATI Mobility RADEON X1600显卡，3D性能优秀，与索尼SZ32CP/B同属主流机型。预装的操作系统由Windows XP Home SP2升级为Windows Vista Home Basic是其型号变化的原因。目前大部分笔记本电脑厂家与明基一样，将原有主流机型改为预装Vista系统的新型号出售，因此S73VG具有一定的代表性。

屏幕尺寸	14.1英寸
处理器型号	Intel酷睿2 T5500
处理器主频	1.66GHz×2
主板芯片组	Intel 945PM
显示芯片	ATI Mobility RADEON X1600（256MB独立显存）
内存	512MB
硬盘	80GB

联想 天逸F40

咨询电话：400-810-8888
参考价格：6999元

天逸F40是典型的商务机型，外观设计典雅大方，近期连续降价更使其成为市场热点。从配置上看，Intel酷睿T2250处理器搭配512MB内存和80GB硬盘，属于2006年的主流产品。与之类似的笔记本电脑也是目前消费者中保有量较大的，虽然3D性能相对一般，但是良好的基础素质即使不用升级也能使Vista系统较好运行。而此类产品在Vista下的表现究竟如何，既是大部分用户关注的话题，也是我们选择它的原因之一。

屏幕尺寸	14.1英寸
处理器型号	Intel酷睿T2250
处理器主频	1.73GHz×2
主板芯片组	Intel 945GM
显示芯片	集成Intel GMA950
内存	512MB
硬盘	80GB



清华同方 超锐V100C

咨询电话：400-610-5888
参考价格： 4399元

超锐V100C虽然是2007年2月才上市的新产品，但是定位于5000元以下的低端市场，256MB内存甚至无法满足Vista安装的需求。不过拥有相似配置的笔记本电脑老用户不在少数，而且是目前市场中销售的低端机型的“主流配置”，因此我们希望能通过对它的测试为用户的升级进行一些有益的尝试。

屏幕尺寸	14.1英寸
处理器型号	Intel赛扬M 420
处理器主频	1.6GHz
主板芯片组	Intel 943GML
显示芯片	集成Intel GMA950
内存	256MB
硬盘	40GB



测试方法说明

为了对比同一款产品在不同操作系统下的表现，我们分别为每台笔记本电脑安装Windows XP Professional SP2简体中文版和Windows Vista Ultimate简体中文版系统，并安装其所需的最新版本驱动程序。所有测试软件均在两个不同的Windows平台分别运行并记录成绩。我们采用FutureMark 3DMark 03和3DMark 05来测试笔记本电脑的显示性能和游戏表现，通过PCMark 05测试整体性能，利用Super π mod 1.50版测试CPU运算性能（计算104万位），同时采用SiSoftware Sandra Pro 2007对CPU和内存进行理论性能测试。另外还记录了每款产品在Vista的Windows体验索引中的得分作为参考。需要说明的是，针对CPU的测试将综合3DMark 03、3DMark 05和PCMark 05的CPU测试子项目成绩，以及Super π mod 1.50的成绩来评定。整个测试过程中所有的笔记本电脑都采用外接电源供电，并将性能模式设置为最大化。测试开始之前重启系统一次，每个测试项目结束后均重启系统再进行下一项目。另外，我们单独对清华同方超锐V100C升级内存后进行测试，分别为512MB内存和768MB内存，测试项目为3DMark03和PCMark05，作为提供给老用户的升级参考。

从Windows XP到Vista……

新款产品测试成绩一览

产品型号	索尼SZ32CP/B		惠普 Compaq Presario V3240AU		明基S73VG		明基P41	
操作系统	Windows XP Professional SP2	Windows Vista Ultimate	Windows XP Professional SP2	Windows Vista Ultimate	Windows XP Professional SP2	Windows Vista Ultimate	Windows XP Professional SP2	Windows Vista Ultimate
3DMark03	4250	3959	1166	930	5720	5527	1262	1245
3DMark05	1905	1622	624	382	3204	3349	583	451
PCMark05	3998	3706	2950	2675	3829	3332	2506	2211
Super π（104万位）	33.906秒	35.325秒	52.675秒	53.617秒	35.156秒	36.468秒	55.316秒	56.813秒

现有产品测试成绩一览

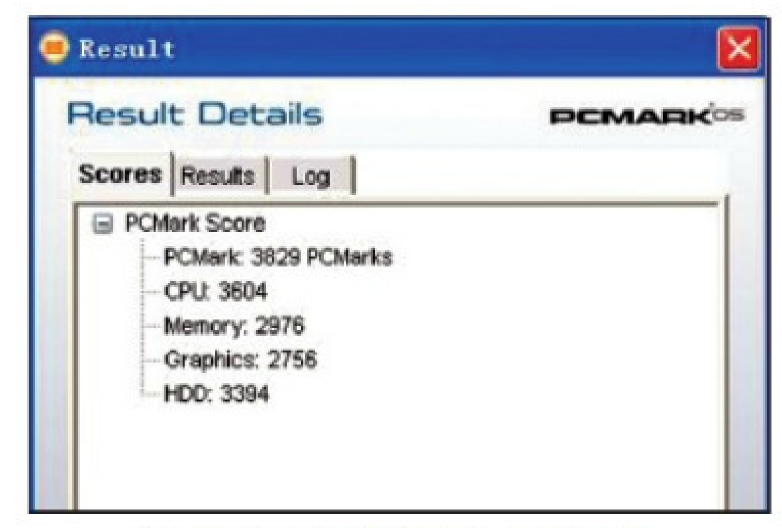
产品型号	联想 天逸F40		清华同方 超锐V100C（512MB内存）	
操作系统	Windows XP Professional SP2	Windows Vista Ultimate	Windows XP Professional SP2	Windows Vista Ultimate
3DMark03	1029（强制PS1.1模式）	780（强制PS1.1模式）	1063（强制PS1.1模式）	633（强制PS1.1模式）
3DMark05	无法通过	无法通过	无法通过	无法通过
PCMark05	2628	2414	1636	1448
Super π（104万位）	35.283秒	36.349秒	44.156秒	46.316秒

在整个测试过程中，所有的笔记本电脑都顺利通过3DMark03、PCMark05以及Super π mod 1.50的测试（清华同方超锐V100C将内存升级至512MB后完成Vista下的测试）。整体来看，所有的产品在将操作系统升级到Vista之后，性能均有所下降，不过降幅并没有想象中的明显。下面我们将分整机性能、CPU性能、显卡性能来进行分析。另外明基为我们提供了S73VG在Vista系统下的全套专用驱动程序，因此这款产品在不同操作系统下的成绩波动相对要小一些。

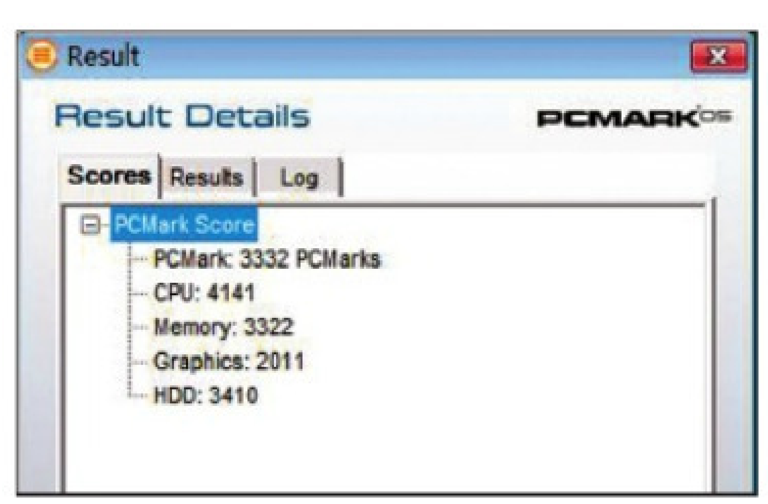
整机性能令人满意——PCMark05成绩分析

PCMark05的成绩能够充分反应整机性能在操作系统升级之后的变化，并且还能够帮我们对系统中的其他子系统进行分析。从这一项目的成绩来看，降幅最明显的是明基S73VG，由XP系统下的3829降至Vista系统下的3332，降

幅达到12%。从详细的子项目得分来看，S73VG受制于显卡成绩而损失了太多分数，显卡得分从XP下的2756跌到2011，我们认为Vista下的显卡驱动程序不完善是导致巨大成绩落差的主要原因。其他几款产品的成绩也同样在显卡得分方面受到影响。除了S73VG之外，其他产品的总得分降幅都在可以接受的范围之内，各子项目成绩总体上呈下滑趋势，但是幅度并不大。



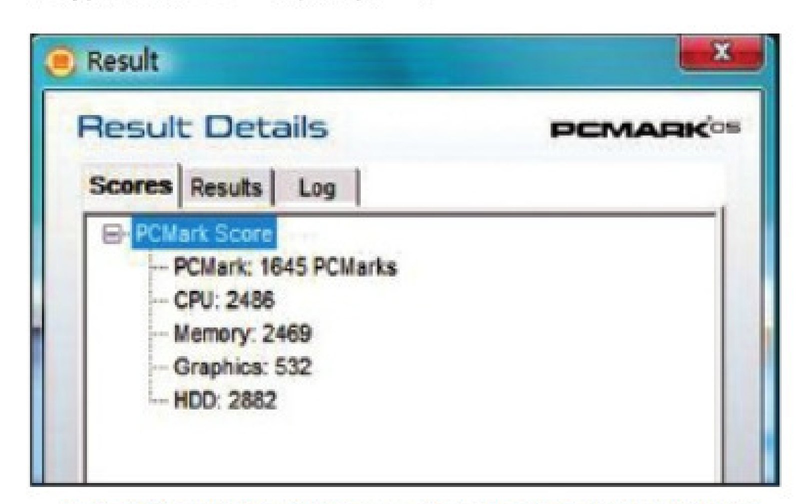
S73VG在XP下的PCMark05成绩



S73VG在Vista下的PCMark05成绩

但是在Vista下S73VG其他几个子系统的成绩不降反升，CPU由3604提升到4141，内存成绩提升346分，硬盘成绩提升16分。S73VG并不是特例，参测的其他几款产品也在不同方面得到了性能提升，例如索尼SZ32CP/B的内存子系统从2773提升到2819。虽然这可能是由于不同操作系统下驱动程序的区别造成，但是也从侧面反映出Vista系统在某些方面的执行效率上确实超过了Windows XP。从配置相近的索尼SZ32CP/B的表现来看，当前的主流产品在Vista下的性能相当不错，用户可以不用支出任何额外成本进行升级，并且在系统响应等感受方面也不会有太大的变化。

相信每个老机型用户都会关注清华同方超锐V100C的表现，通过升级内存得以安装Vista的V100C，在512MB内存的支持下取得了1448的成绩，相比XP下的成绩下滑了约11.5%。根据测试经验，这个成绩已经接近一台整机可用性能的底限，或者说如果成绩再低一些，用户在这款产品上体验Vista的感受会变得很糟糕。从我们实际的使用感受来看，V100C在Vista下的实际表现要比它的PCMark05成绩好一些，至少应对Office之类的办公软件应该很轻松，视频、MP3播放等方面的应用也没有问题。不过需要强调的是，这都是在将内存升级到512MB之后的表现。我们将内存升级到768MB之后，V100C的得分突破了1500分关口，1662分的成绩可以说达到了入门级产品的标准，用户在基本应用中不会遇到性能障碍。从这一点来看，在1年前的老机型上使用Vista也不会存在问题（不包括大型3D游戏）。



内存容量升级到768MB以后V100C的性能表现令人满意

从升级成本上来看，目前一条DDR2 533 512MB笔记本内存的价格大约300元左右，对于用户而言升级成本不算太高。大部老机型原本就带有256MB或者512MB内存，升级之后可以达到768MB或者1GB的容量，对于笔记本电脑而言已经算是比较大的容量。从我们对V100C的升级试验来看，从512MB升级到768MB在PCMark05中可以获得越15%的性能提升，效果可谓立杆见影。

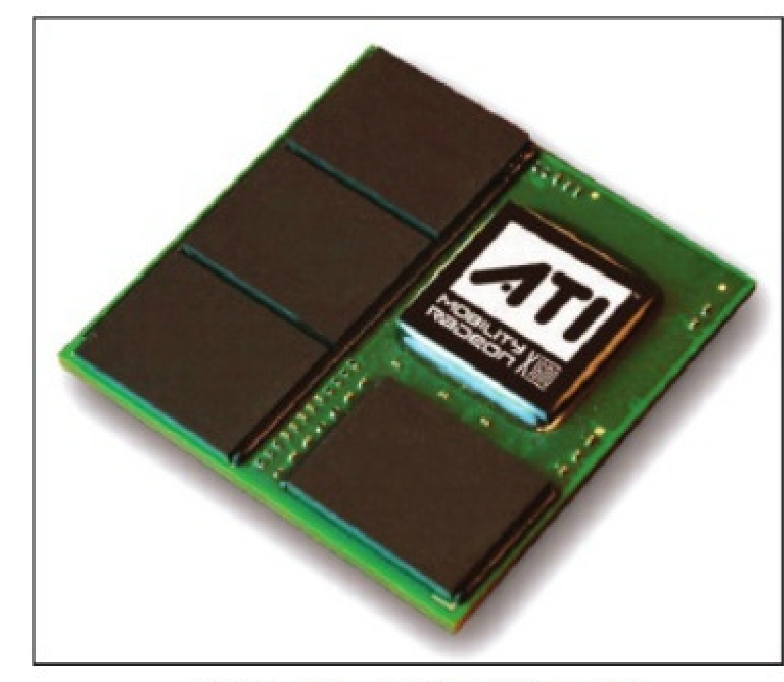
部分笔记本电脑内存参考价格

品牌	型号	容量	价格（元）
金士顿	DDR2 533	512MB	315
金士顿	DDR2 533	256MB	200
宇瞻	DDR2 533	512MB	280
宇瞻	DDR2 533	256MB	185
PNY	DDR2 533	512MB	345
PNY	DDR2 533	256MB	180

驱动不力，显卡无奈
——3DMark03/05成绩分析

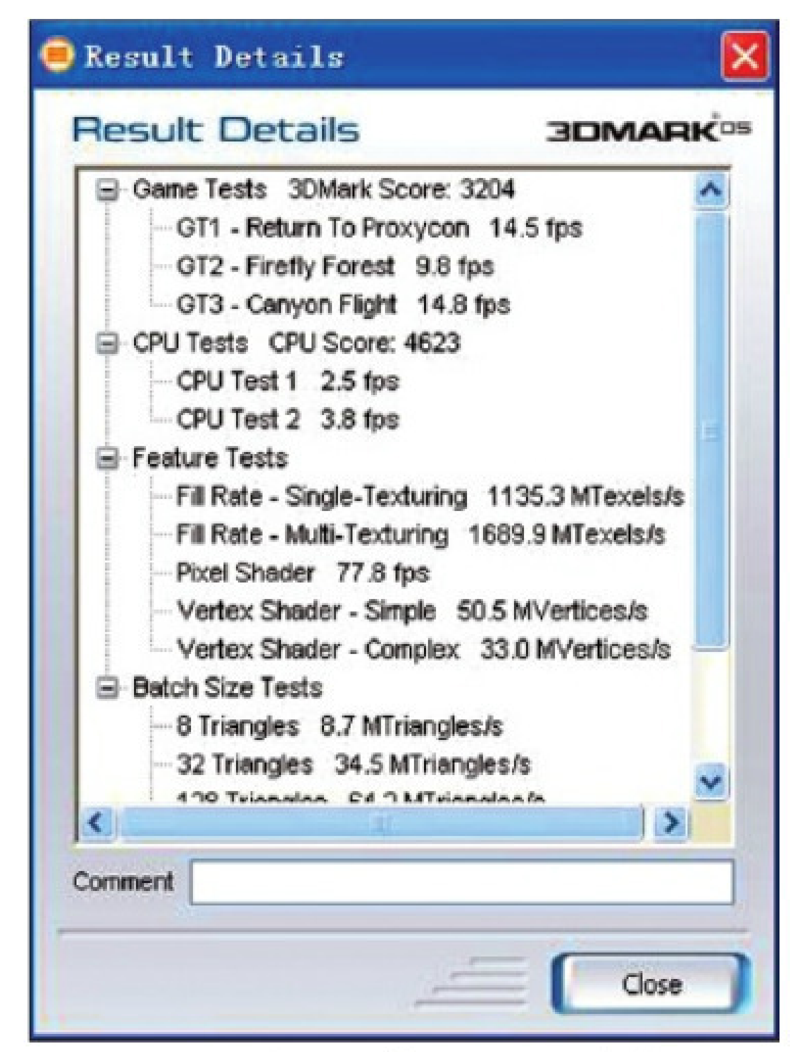
在3DMark03/05的测试中，Vista系统下几乎所有笔记本电脑的成绩都有10%以上的下滑，个别甚至超过20%。我们认为造成整体成绩大幅度下滑的原因除了3DMark03/05之前测试的原理和重心不同之外，与Vista下的驱动程序不够完善也有很大关联。个别产品甚至只能采用尚未正式发布的测试版驱动程序才能完成所有项目的测试，这也打乱了我们使用统一版本驱动程序进行成绩分析的计划。

采用ATI Mobility RADEON X1600的明基S73VG不出意外地成为测试中的明星，除了显卡强劲的性能表现，它还是唯一一款在Vista系统下，3DMark05成绩不降反升的产品，从3204分提升到3349分。这与

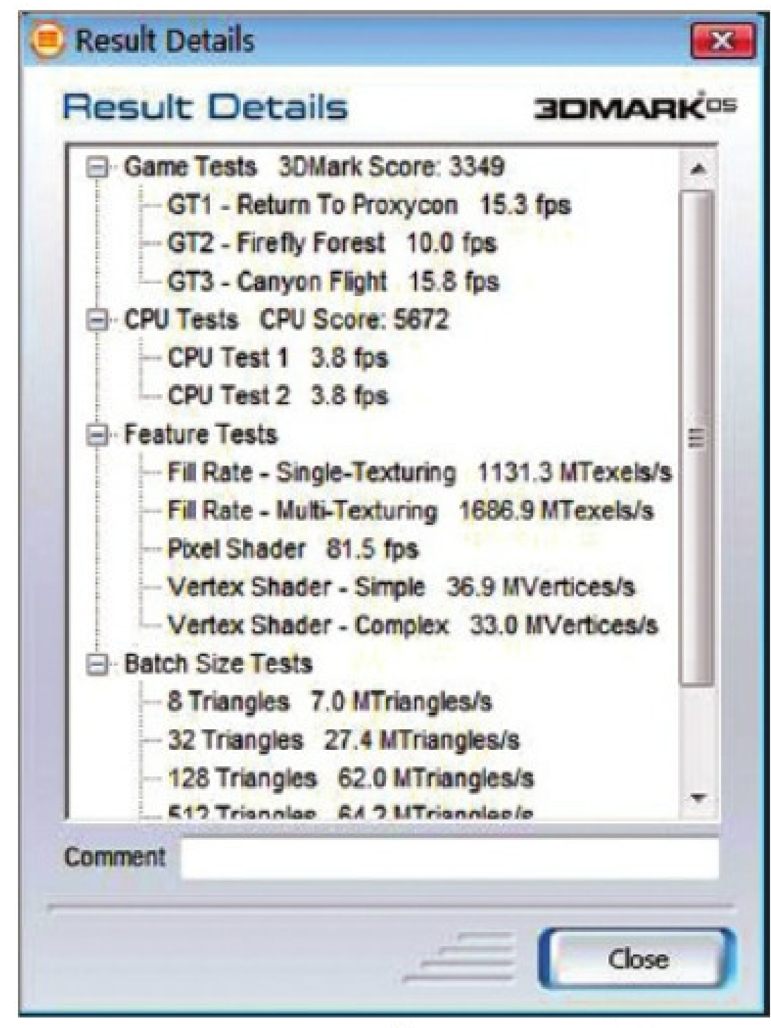


ATI Mobility RADEON X1600

PCMark05中显卡子项目得分的结果完全相反，为了避免其他因素的干扰，我们在S73VG上重新安装Vista



S73VG在XP下的3DMark05成绩



S73VG在Vista下的3DMark05成绩

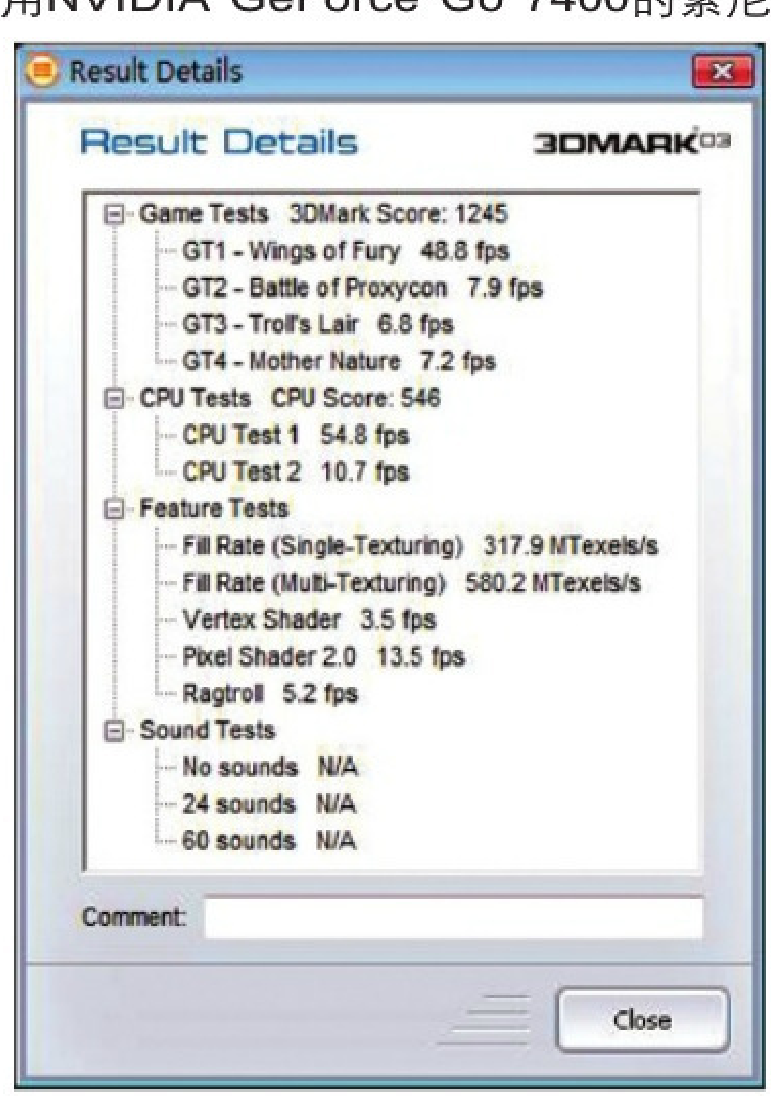
系统，再次测试的结果依然如故。虽然4.5%的提升不能说明Vista系统下显卡性能会优于XP，但是至少它是一个信号——待驱动程序成熟以后，Vista系统下用户完全可能获得和XP系统下相近的3D性能。在3DMark03中S73VG的测试成绩则与其他产品保持方向一致，不过下滑幅度依然控制在很小范围内——3.3%。

驱动程序对性能的重要性从明基P41上也能看出，尽管不能象S73VG那样“逆潮流而动”，在Vista下P41却是3D性能下降幅度最小的——3DMark03的成绩下降了17分，几乎可以被当作测试误差。这再次证明了只要驱动程序支持到位，用户在升级Vista之后，3D性能的损失可能微乎其微。

另外，本次测试中ATI在移动显卡方面的表现要优于NVIDIA的产品，而采用Intel GMA950的产品则排在最后。以Compaq Presario V3240AU和明基P41为例，ATI RADEON Xpress 1100在Vista下的测试成绩分别高于NVIDIA GeForce Go 6150 33.9%（3DMark03）和18.1%。采用ATI Mobility RADEON X1600的明基S73VG则分别领先采用NVIDIA GeForce Go 7400的索尼SZ32CP/B多达40%（3DMark03）和106%，虽然这样比有些不公平，但是ATI在移动显示核心方面的优势是不可否认的。



主板集成的NVIDIA GeForce Go 6150核心



P41在Vista下的3DMark03成绩



主板集成的Intel GMA950显示核心

原本3DMark03成绩在XP下能够超过1000分左右的GMA950集成显示核心，在Vista下已显力不从心。两款使用GMA950的产品中成绩最好的天逸F40也只获得了780分，即使考虑到驱动程序的影响，可以预见到这样的成绩已经无法满足未来Vista系统下大部分3D游戏的最低需求。因此我们提醒近期有购机计划的用户，如果对游戏方面有所需求——虽然GMA950可以满足部分当前的3D游戏，但是在不远的将来回面对被淘汰的命运——不要考虑采用GMA950核心的产品，除非你的资金预算十分有限，或者从来不玩3D游戏。对于资金不是太紧张的用户，购买与Compaq Presario V3240AU或明基P41同档次的机型，将是明智的选择。

奔放的CPU
——CPU测试成绩分析

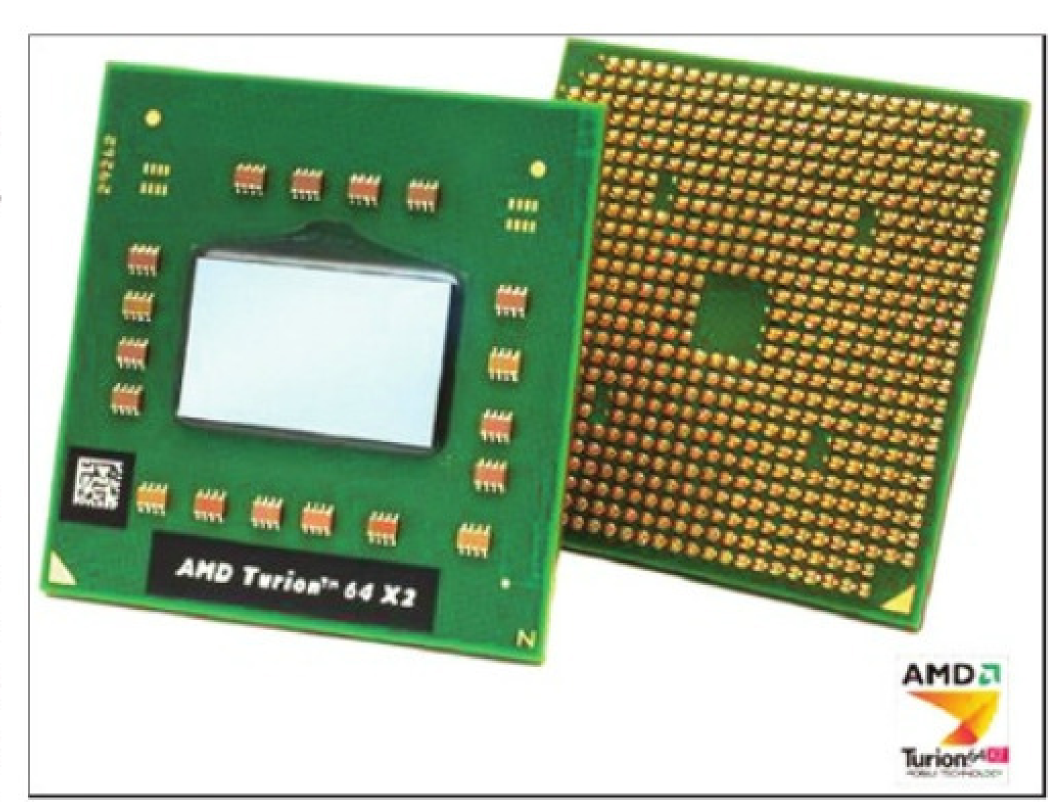
针对CPU的测试，我们以Super π mod 1.50和SiSoftware Sandra Pro 2007为主，PCMark05、3DMark03/05中的相关子项目为辅。相比显卡而言，CPU的测试成绩都很不错，无论采用AMD Turion64 X2还是Intel的酷睿2，都可以轻松胜任Vista下的各种应用需求。采用酷睿T2250的天逸F40也取得了良好的成绩，甚至采用Intel赛扬M 420的超锐V100C也没有在CPU方面呈现出明显的瓶颈。

从CPU平台来看，同级别的Intel CPU在Vista下的表现要好于AMD CPU，这一点在Super π mod 1.50的测试中表现得最为明显。在CPU主频相近，内存容量相同的情况下明基S73VG（Intel酷睿2 T5500，主频1.66GHz×2）耗时36.468秒即完成104万位的计算，而Compaq Presario V3240AU（AMD Turion64 X2 TL-52，主频1.6GHz×2）和明基P41（AMD Turion64 X2 TL-50，主频1.6GHz×2）分别需要53.617和56.813秒。即使是采用Intel赛扬M 420的超锐V100C，成绩也远好于两款采用AMD Turion64 X2的产品（已安装AMD CPU专用驱动程序）。在SiSoftware Sandra Pro 2007也表现出相同的态势。



Intel酷睿2移动CPU

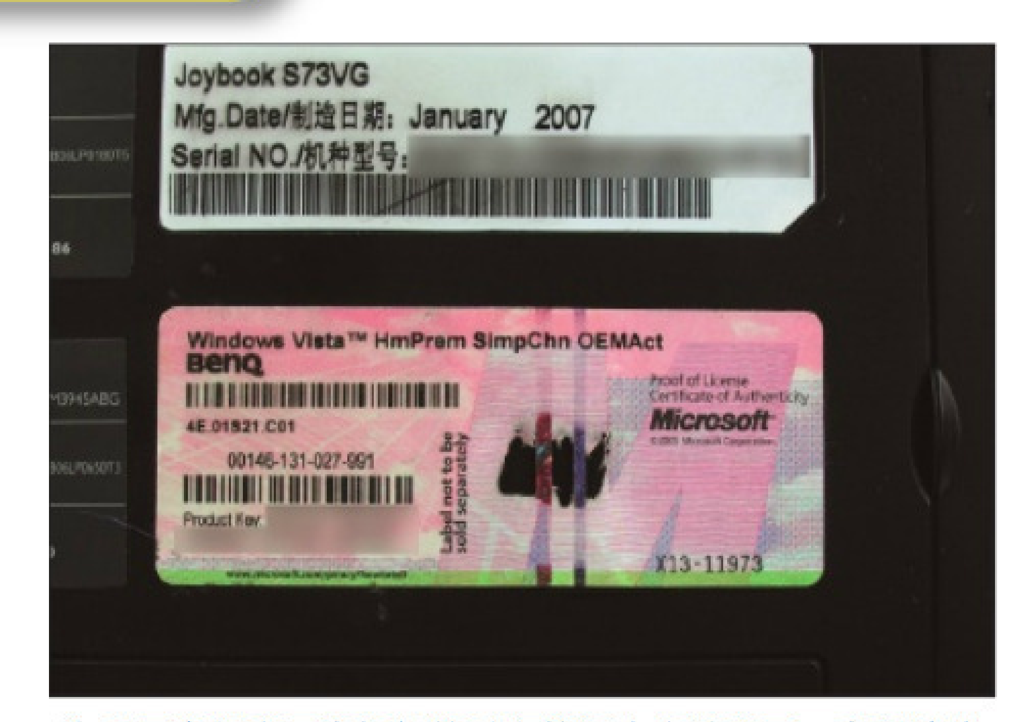
不过无论AMD还是Intel的主流移动CPU，其运算能力已经远远超过Vista的需求，即使是超锐V100C在使用中的表现对于入门级用户而言也中规中矩。因此我们认为目前的笔记本电脑对普通用户而言，不必苛求CPU平台或者太在意一点点主频的差别，在实际的应用中这些差距很难具体感受出来。不过对于追求性能或者耗电量的用户则另当别论。



AMD Turion64 X2 CPU

Vista预装情况

实际上在Vista发布之前，微软已经开始向各合作厂商分发Vista的安装程序。据我国台湾省的一些笔记本电脑生产厂商透露，微软对于从Windows XP转换至Vista的态度相当强硬，要求各大厂商从2007年3月起所有的新机型都必须预装Vista，不遵循此规定的厂商将失去微软提供的优惠政策。因此在Vista正式发布之后，立刻有许多厂商宣布在新的机型中预装Vista操作系统。考虑到采用32位或者64位单核心处理器并且具备512MB内存的产品同样可以满足Vista的需求，在2006年底就已有不少机型打上了“Vista Capable”的标记。目前也有部分厂家为早先发布的“Vista Capable”机型预装Vista，改头换面作为新的产品型号销售（大多不修改硬件配置或仅升级内存），也由此诞生了许多所谓“超低价Vista笔记本电脑”。相信当读者看到本文时，市场中的新机型已经是“满城尽装Vista”了。



许多厂商将产品密钥标签贴在笔记本电脑背面，有时这也是区分笔记本电脑是否为行货的手段之一

Windows Vista包括以下版本	
Windows Vista Home Basic	入门级家用版本，不支持3D效果
Windows Vista Home Premium	家庭高级版本，集成影音中心
Windows Vista Ultimate	桌面/笔记本的旗舰级版本，可视作Windows XP Professional的对应版本
Windows Vista Business	基本的商业桌面/移动PC版本
Windows Vista Enterprise	企业版



预装Vista的笔记本电脑中通常会有正版操作系统安装光盘，正反两面均采用特殊的激光防伪处理，很容易辨识

操作系统的更新换代使市场中同时存在预装多种操作系统的产品。不少商家则利用消费者对新操作系统的陌生，用“Vista Capable”的产品来混水摸鱼；更有甚者将厂家为预装Vista而提供的正版产品密钥（即俗称的CD—Key）公开叫卖，谋求暴利；另外，也有部分唯利是图的商家将其他机型提供的正版光盘和印有产品密钥的标签单独出售或者复制后提供给消费者。对于此类情况应该坚决抵制，不要贪图一时小利而上当受骗。首先，购买与使用这样的产品密钥需要承担相应的法律责任；其次，这些产品密钥往往会在短时间内被大量用户使用，一旦被微软封杀，消费者将蒙受更大的损失。

因此，我们提醒消费者在购买笔记本电脑时一定要注意包装与封条是否完好。预装操作系统的产品通常会提供正版的系统安装光盘，并在光盘封套背面贴有产品密钥标签。需要特别注意的是，部分厂家可能会同时提供32位和64位操作系统的安装光盘。部分厂家采用系统恢复分区的方式提供操作系统的备份，通常虽然不会有系统安装光盘，但是会提供相应的操作系统说明手册，并将产品密钥标签贴在手册或者产品说明书中，部分厂家也会将其贴在机身背面。如果发现包装、封条有人为破坏痕迹或者缺少相应的产品密钥标签，建议消费者在购买前通过服务热线与生产厂家联系确认是否提供光盘、光盘的数量、操作系统的版本以及产品密钥标签的位置和数量。购买产品后尽快前往微软官方进行注册和验证。



贴在系统安装光盘封套背面的产品密钥标签，有时也会被贴在操作系统说明手册或者产品说明

目前几乎所有的笔记本电脑品牌都有预装Vista的产品，从操作系统的版本来看，基本以Vista Home Basic和Home Premium版本为主，鲜有预装Business的。而正式宣称预装Ultimate版本的产品至截稿时仍然没有出现（送测的索尼SZ32CP/B提供了正式版的Vista Ultimate安装光盘，但是其官方网站并未对是否预装Vista Ultimate进行说明）。从产品价格来看，预装Vista并未明显增加消费者的购买成本。以送测的明基S73VG为例，其原型机为S73G—C53，二者对比硬件配置没有任何变化，有消息表明预装Vista Home Basic的S73VG与S73G-C53（预装Windows XP Home SP2）的价差可能在千元左右。

写在最后

完成整个测试之后，我们对笔记本应用Vista的前景充满信心。从性能上讲，虽然不同平台的产品有所差异，但是毫无疑问它们都超过了Vista应用的基本要求；从价格上看，惠普Compaq V3240AU不足6000元却有着出色的表现，这对于打算在近期购买新机的用户而言无疑是个好消息。即使如清华同方超锐V100C这样的“超低”配置机型，在升级内存后的表现也算合格，足以应付日常的办公软件和一些对性能要求不高的游戏。而与它配置接近的多为2005年的老产品，从这个角度来讲，老用户只要升级内存就可以升级到Vista系统。因此我们认为，用户无须为笔记本是否能使Vista运行而操心，不妨将更多的精力放到产品品质上，毕竟质量才是最重要的。

最后的最后，我们认为尽管产品性能不存在问题，但是目前依然不建议笔记本电脑用户立刻升级到Vista系统。这并不是说新的操作系统不好，而是因为与之配套的有关驱动程序尚不完善——本次测试中我们就吃足了它的苦头，而且完全兼容的应用软件和游戏数量也相对较少。

编者按：开学后的装机人热潮，给IT市场带来了巨大商机。近期市场客流量同上月相比有明显的增加，使得各厂商也纷纷推出一系列举措。数码相机春季新品的陆续上市，笔记本电脑不断降价，电脑配件的价格持续走低，似乎一切都对消费者有利。





笔记本电脑

虽然部分预装Vista操作系统的笔记本电脑产品已开始销售，但目前笔记本电脑市场还处在现有产品的消化时期。为了尽快调整产品线结构，各大厂商动作频频，其中联想以天逸F40系列产品在降价之后主打中端市场，受到关注。


联想天逸F40

手机

手机市场一扫春节后的颓势，虽然没有重量级新品入市，但促销活动频繁，市场的总体态势呈上升趋势。关注度高的热门机型均推出了不同种类的打折促销活动，不过经过我们的实地走访和询问，发现促销活动中的让利并不一定等于降价，商家可能会通过增加额外配件或者附加更多服务来实现变相降价。


诺基亚E62近期备受关注

数码相机

近期各大相机厂商陆续召开春季产品发布会，推出2007年的全新机型。随着入门级数码单反相机市场的日趋火爆，入门级数码单反相机的前进步伐也随之加快。尼康D40升级版D40x将有效像素提升到1000万，意图称霸这块市场；而索尼的T100和佳能IXUS70则受到卡片式相机拥趸的追捧。


佳能IXUS70

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）

手机	诺基亚	E50/N70/7610/N73/6111/N72	1850/2650/1950/3580/1790/2690
	摩托罗拉	A1200/E680g/L6/V3i/C119/K1	2610/1899/899/1210/299/2340
	索尼爱立信	M608c/K790c/W800c/Z530c	2999/2650/2599/1480
	三星	D828/D808/E258/X828/E628/C158	2580/2299/1999/2680/1299/450
	LG	KG90/KG90n	1999/3488
数码相机	佳能	A640/IXUS850/IXUS900TI/IXUS70/EOS400D(机身)	2250/2650/2800/2100/5200
	尼康	S9/S10/D40/D80(机身)	1880/2260/4280/6900
	索尼	T10/T50/T100/W90/α100(单镜头套装)	2150/2800/2900/2433/6400
	三星	NV3/NV10/S600/S700/S800/S1000	2350/2650/1150/1450/1530/1900
	奥林巴斯	μ810/μ750/FE-130/FE-170/FE-190	2260/2600/1180/1380/1580
	富士	S5600/S9500/F30/z3	1900/3800/2320/1650
	aigo爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2450
个人音频播放器	苹果iPod nano 2代	2GB/4GB/8GB	1200/1720/2200
	三星	YP-T9BZB 1GB/YP-T9BZB 2GB	1399/1599
	索尼	NW-S203F 1GB/NW-S203F 2GB	1099/1399
	魅族miniplayer SP	2GB/4GB/8GB	350/699/999
	艾利和	T107/T109/S10 1GB/S10 2GB	799/1049/859/1099
	爱欧迪	X5 20GB/T2 1GB/T2 2GB	2090/950/1290/890
	爱国者	F958 512MB/音效王P892 512MB	499/859
	昂达	VX939+ 1GB/昂达VX979 1GB	299/399
存储卡	Kingston	SD低速512MB/1GB/2GB	88/132/270
	Kingston	SD高速512MB/1GB/2GB	110/180/330
	Kingston	CF高速512MB/1GB/2GB/4GB	105/105/340/730
	SanDisk	SD 512MB/1GB/2GB	98/145/190
	SanDisk	CF 512MB/1GB	140/280
	SanDisk	RS-MMC 512MB/1GB	130/230
	SanDisk	MiniSD 512MB/1GB	100/180
	索尼	M2 512MB/1GB	270/470
	索尼	MS Pro Duo短512MB/1GB	170/270
	宇瞻	SD 60X 512MB/1GB/2GB	85/130/265
	宇瞻	SD 150X 512MB/1GB/2GB	110/175/300
	宇瞻	CF 150X 512MB/1GB/2GB/4GB	105/260/345/680
	奥林巴斯	XD 512MB/1GB	175/300
	Kingmax	SD 512MB/1GB/2GB	100/145/190
	Kingmax	CF 512MB/1GB	140/280
	Kingmax	RS-MMC 512MB/1GB	130/230
	Kingmax	MiniSD 512MB/1GB	100/180

个人音频播放器

个人音频播放器市场降声不断，魅族再次将miniplayer的价格拉低，目前4GB产品仅为699元，带动其他厂家连锁反应，大部分产品价格纷纷下调。而另一方面，魅族的新产品Muisc Card也低价上市，2GB型号为499元，进一步加剧了价格战的白热化。

存储卡

由于价格已基本触底，存储卡市场相对波澜不惊。SD卡的需求依然不减，而数码单反相机型的普及则带动了高速大容量CF卡价格走低，目前1GB CF卡的最低价为170元左右。另外，原属xD卡阵营的富士发布支持SD卡的新款数码相机F40，使xD卡的前途蒙上阴影。

CPU

CPU市场继续降价。AMD推出了65nm工艺的X2系列CPU，其中65nm的3600+不但采用了最新工艺，而且二级缓存也升级成512kB×2，同时将价格降至600元，性价比非常突出。Intel方面则在加紧对Pentium D系列产品的清仓，现在Pentium D 820仅售555元，Pentium D 915降到570元，是目前性价比最好的Intel CPU。

主板

Intel为了能给低端的E4XXX和将要上市的赛扬D系列CPU提供一个廉价的平台，推出了i945GC芯片组。它与i945GZ的最大区别就在于提供了一条PCI-E ×16插槽，独立显卡的使用将使性能得到明显提升。不过目前暂时只有双敏推出了相应的产品——UP945GCM PRO，市场的反应也不是很热烈。AMD依靠690G芯片组猛攻低端市场，成效显著。NVIDIA则低调推出nForce 520芯片组应对低端市场，目前可见到的产品也只有华擎ALiveNF5-VSTA。

内存

内存市场略有起伏，在短暂的涨价之后又开始了大幅的降价。现代DDR2 1GB内存价格已降到450元。

显卡

ATI是近期显卡市场的主角，先是双敏推出699元1.3ns 256MB显存的火旋风PCX16528XT，紧接着盈通又推出了1.2ns 256MB显存的X1650GT-256GD3，同时还有399元的铭瑄狂镭X800XL白金版。估计不久蓝宝石、迪兰恒进等大厂也会推出相应的产品。

硬盘

硬盘市场的价格终于有所回落，尤其希捷硬盘的降幅比较明显。目前普遍估计近期内硬盘产品应该还会有较大的降价。

显示器

春季对于显示器市场而言是上游面板供应商传统的淡季，所以产品价格的下跌也在所难免。19英寸宽屏面板已跌到1000元以内，各显示器厂家也相应降低了19/20/22英寸宽屏显示器的渠道价格。目前，三星价格最低的单接口19英寸宽屏LCD 940NW已降到1690元，而其明星产品931BW也再次降到2000元以内，现在只要1990元；另外三星还推出了一款中高端19英寸宽屏产品932B+，目前报价为1950元。LG刚刚发布的L226WTQ上市售价为2999元，是首款标称对比度提升到3000：1的产品。



LG226WTQ是首款3000：1对比度产品

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	联想	天逸F40T5500/天逸F40T2250	7800/6900
	宏碁	Aspire 5583WXMi(120GB)/Aspire 3683NWXC	7888/4900
	戴尔	Inspiron 1501(Q510333)	5499
	华硕	A8He A8H20He-DR	5699
CPU	Core 2 Duo	E6300（散装/盒装）/E4300（盒装）	1340/1510/1320
	Pentium D	820/915（散装LGA775）	555/570
	Sempron64（AM2盒）	2800+/3000+/3200+	285/305/385
	Athlon64 X2	3600+(65nm)/3800+（盒）	600/685
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	140/250
	金士顿	DDR400 512MB/1GB	320/620
	金士顿	DDR2 533/667 512MB 255/260	
	宇瞻	DDR400 512MB/1GB	290/555
	宇瞻	DDR2 533/667 1GB	480/485
硬盘	迈拓金钻10代3年盒装	80GB/160GB	370/460
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	350/360/460
	希捷酷鱼7200.7	80GB/160GB/250GB	365/450/585
	日立笔记本硬盘（5400r/min）	60GB/80GB/120GB	400/465/695
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N	3388/999/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	C.A69G-K/C.MK8AS-754 Ver1.4	599/490
	昂达	A69T/945PLN/NF4S/RS482S	599/599/480/549
	华擎	ALiveNF5-VSTA	490
	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
	华硕	EN7300GT TOP HTD 128MB/EAX1650XT CF 2DHT 256MB	580/1760
	XFX（讯景）	T73G-UAC/T73E-NAD5	999/699
	丽台	PX7600GT TDH 256MB/PX7600GS游戏版/A6800XT TDH	990/890/780
	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT(凤凰号2)	999
	七彩虹	镭风X1550 CF 256MB黄金版/天行7300GT CF黄金版 128MB	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro海外版/X1950GT	699/1099
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1399
	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/双敏火旋风PCX16528XT	599/499/699
	盈通	X1650GT-256GD3	599
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940NW/940N+/940BW/932+/931BW	1460/1560/1690/1790/1780/1950/1990
	三星	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/840/910/1050
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C7/200WB7	1680/1450/1990/1480/2690
	LG LCD	L1719S/L226WTQ/L1751U/L194WT/L194CW	1480/2999/1599/1680/1650
	BenQ LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb	2199/1390/1390

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年3月23日 P



英特尔发布“多核应用白皮书”

■ 本刊记者 冰河



英特尔（中国）公司服务器平台产品经理顾凡阐释服务器新战略

2007年3月20日，英特尔（中国）有限公司主办的“多核时代 共赢未来——2007多核应用论坛”在北京丽晶酒店隆重举行。本次论坛广泛吸引了来自科研机构、高校的专家、行业用户信息主管（CIO）和戴尔、惠普、IBM、曙光、浪潮、联想、宝德、SGI、SUN及微软、天健、用友等软硬件合作伙伴、独立软件开发商（ISV）、资深行业分析师。汇聚当今多核技术亮点和应用实践经验的“多核应用白皮书”也在本次盛会中同时发布。这也是英特尔公司首次专门针对中国市场特点推出的行业应用白皮书。白皮书是英特尔公司基于对中国各行业信息化应用现状和挑战的深入分析，广泛听取了专家的意见，借鉴了英特尔及其合作伙伴在全球积累的行业实践经验，融入前瞻性的思考和洞察，着重针对业界正在经历的重大变革——即从单核处理器应用到多核时代、从32位到64位计算的趋势，以及虚拟化技术、功耗与性能等企业计算解决方案的热点撰写而成。

在会议上，英特尔数字企业事业部副总裁兼服务器平台事业部总经理Kirk B.Skaugen先生肯定了英特尔积极参与中国行业发展的不变承诺，并介绍了英特尔对本地市场的洞察情况和对产业生态环境的发展思路。他表示：“英特尔一直注重倾听广大客户的需求，并针对不同的行业特殊需求与广大的OEM和ISV厂商合作，同时也进一步提高制作工艺和生产能力，为企业和行业用户提供更高的性能和更好的性能功耗比产品。在保持出色的稳定性的同时降低企业IT信息系统的总体拥有成本（TCO），为企业的信息化主管提供更加出色的解决方案。”

在2007多核应用论坛中，与会者纷纷表达了对多核应用未来的乐观憧憬。戴尔公司中国区企业级产品市场总监卓剑明先生表示：“戴尔公司始终专注于直接倾听客户声音，根据客户需求提供具有更强性能、更低功耗的产品。凭借直接模式的优势以及与英特尔公司战略合作伙伴的密切合作，戴尔能以第一时间将融入业界最新标准技术的产品带给客户。采用4核英特尔至强处理器的戴尔服务器在性能上提升高达63%，每瓦特性能提升达40%，进一步降低了客户企业环境的复杂性，同时具有极佳的性价比优势。”

根据英特尔目前的处理器路线图，研发代号为Clovertown的低电压版（LV）4核服务器处理器已于2007年3月12日上市。此外，英特尔计划将于今年晚些时候推出3GHz 65纳米双路英特尔“至强”处理器。新处理器采用全缓冲双重内嵌式内存模组（FB-DIMM），并计划于2007年第三季度上市。P



软件圈

诺顿360，真的来了

“为什么要叫诺顿360？大概因为我喜欢Xbox360吧。”面对媒体的追问，负责进行技术讲解的赛门铁克公司大中华区技术总监王岳忠如此回答。与另一款起名360，号称帮助用户防护系统安全的软件初衷不同，诺顿对于自己是否能够实现全面防范病毒、流氓软件从来没有什么怀疑，也不必喊什么口号。此次在全球正式出售的诺顿360，结合了赛门铁克经市场验证的防病毒、防间谍程序、防火墙、入侵侦测、防网络钓鱼、备份及性能优化等技术，让消费者仅需选择单一产品就能获得以上所有功能，而不必同时管理多样产品。

新版小i机器人发布

2007年3月20日，小i机器人新品暨融资发布会在北京东方君悦大酒店举行。小i机器人是赢思软件在2004年推出的国内第一款网络智能机器人，目前已成功捆绑QQ互动空间和Yahoo Messenger，并且成为Windows Live Messenger机器人的官方接入平台。用户不但可以用日常用语与新版的小i聊天、吹牛、开玩笑，还能通过问答向其询问天气、地图及新闻，以及进行例如网络音乐、游戏、网上订票等目前大多数网络应用。

ACDSee 9.0中文版新品上市



2007年3月19日，ACD Systems与正版软件在线发行服务商——北京百汇数字星空科技有限公司携手，在北京举行了“ACD Systems、数字星空战略合作暨ACDSee 9.0中文版新品上市”新闻发布会。通过本次合作，ACD Systems旗下的图像浏览及管理软件ACDSee 9.0简体中文版，将在数字星空线上平台与线下分销通道全面发行。ACDSee作为优秀的图像类软件，一直以来受到国内用户的喜爱。不过在此之前，软件的中文最高版本仅7.0，严重滞后于英文版。ACD Systems中国区业务总监Peter Anderson在会后接受记者采访时表示，ACD Systems非常重视中国内地市场，有意愿在北京设立分部以便更好地进行软件本地化工作，同时接受用户的反馈。而对于盗版软件的问题，Peter Anderson表示对国内的保护知识产权政策有信心。ACDSee 9.0英文版发布已将近半年，但能兼容Vista系统的英文版本仅在中文版发布前一周发布。鉴于软件功能增强后启动及浏览速度变慢，9.0新版本增加了快捷的“快速浏览”模式。目前ACDSee 9.0英文版定价为39.9美元，中文版定价为338元。

快车（FlashGet）1.82版发布

2007年3月20日，知名下载软件快车（FlashGet）隆重发布了最新升级版本1.82版。此次发布的新版本是快车8年来首次对软件界面进行调整，在功能上也加以完善，继上一版本大幅提速并整合BT后，再次成为下载软件市场的焦点。新的快车导航栏变更为与IE浏览器导航栏极其相近的界面，通过对旧版本导航栏功能选项的重新整合，更加符合互联网用户的使用习惯。此外，在下载任务执行中，将下载进度用蓝色进度条加以显示，使用户对下载过程一目了然。ZCOM总裁黄明明表示：“快车1.82版不仅继承了FlashGet的传统优势，而且进一步增强了安全绿色、高速下载、智能管理等特色功能。此次更在继续强化功能的基础上作了许多人性化应用设计方面的改进。”



硬件店

矽统科技举办第一季度媒体沟通会

2007年3月6日，矽统科技（SiS）在北京召开媒体沟通会。会上展示了近阶段的发展概况，宣布推出SiS 672FX芯片组力助Intel平台，并就未来的发展计划给出了明确蓝图。



SiS是目前全球唯一全面涉足芯片组、无线网络模块与内存模组的逻辑芯片厂商，SiS 672FX支持1066MHz前端总线及Core 2 Quad。其集成的SiS Mirage3+图形核心硬件支持DirectX 9，获得了Windows Vista Premium认证，还得到众多主板厂商的垂青。基于该芯片组的主板和笔记本电脑将会陆续出现。

2007 CeBIT三星德国发布新品

2007年3月15日，三星电子携最新移动通讯产品于德国汉诺威CeBIT展会现场亮相，并展出了Ultra Edition Ⅱ系列、Ultra Special Edition系列和全新智能商务手机。Ultra Edition Ⅱ系列产品提升了手机的多媒体功能，同时，Ultra Edition Ⅱ系列还采用了智能化的用户界面，机身设计也更加纤薄小巧。同时展出的还包括具有商务名片识别技术、智能搜索和智能短信技术的滑盖手机U600，应用高速HSDPA数据传输技术的U700，具备电视输出功能的折叠手机U300和厚度仅为5.9mm、号称“世界上体积最纤巧”的U100。

飞利浦举行新品体验会

2007年3月20日，飞利浦携旗下宽屏LCD新品200WS8、220WS8及7/9英寸两款数码像框在京与媒体人士见面。飞利浦多媒体显示设备部产品经理向现场媒体代表介绍了飞利浦新款LCD，并展示了数码像框新品性能。新的飞利浦8系列液晶显示器200WS8、220WS8获得了微软Windows Vista认证，拥有16：10显示比例和1680×1050的高分辨率。而新推出的两款飞利浦数码像框时尚典雅，采用顶级面板，确保了锐利细致的显示效果，并提供了银、黑、白、红4色可互换，以满足不同的个人品味和空间需求。



罗技新款外设释放Vista无尽动力

日前，罗技公司宣布其系列外设产品已为个人电脑最新操作系统Vitsa提供了全面支持。罗技新近推出的鼠标、键盘、桌面套装、网络摄像头及游戏外设等九大门类产品，均已获得Vista Compatible或Vista Premium的认证。在这些外设中，用户将能发现一系列贴合Vista系统应用设计的功能。其中包括MX3200无线键鼠套装、MX Revolution和VX Revolution无线激光鼠标的创新Vista导航及Flip 3D滚轮功能，快看超视界网络摄像头和钛金随行耳麦为在Vista平台上实现的RightSound和RightLight2性能优化，专为Vista推出的最新内置风扇、疾风战斧游戏手柄等。



富士康N5VM2AA超值抢市

富士康科技近日推出一款NVIDIA nForce4-4X芯片组的AM2主板——WinFast N5VM2AA-KRS2H。新产品融合了独家高级智能控制科技芯片TIGER ONE，支持AM2架构的速龙64、闪龙64和速龙64 FX等全系列CPU；主板沿袭了富士康在AMD平台的橙色风格，采用标准ATX大板设计；PCB器件布局开阔，用料扎实。提供了4条支持DDR2 800/667的内存DIMM，最高可支持4GB的双通道模组。

爱国者支持大学生体育

2007年3月9日，华旗资讯联合北京理工大学足球队，在北京理工大学国际教育交流大厦召开了“团队精神，自强不息——爱国者和北京理工联合打造爱国者大学生足球队”新闻发布会。此次发布会，除了宣布华旗资讯作为自主民族品牌，正式冠名北理工足球队之外，同时也揭开了北京理工大学生足球队正式征战2007赛季中甲足球联赛的序幕。2007年，北京理工大学生足球队将以“北京爱国者大学生足球队”的身份征战于中甲赛场。会上华旗资讯总裁冯军发表了充满激情的讲话，特别是关于“有机会遇到日韩球队，你们一定要全力投入对抗，不用担心。如果因为受伤耽误了体育前途，我们爱国者为你们提供终身职位”的发言，引爆了全场热烈的掌声。



三星932B/732N “Plus” 劲爆登陆

2007年春季，三星932B/732N “Plus”显示器迅速占领了各地的电子市场。升级版的932B/732N外观上继续沿用了其前辈的设计风格，时尚简约，唯美浪漫。但不同于前辈的是，目前只有黑色版本的932B/732N得以升级上市。与此同时，升级版的新机周身都覆盖了超光泽度的涂层，整体视觉效果比前辈提升不少。除了外观更加靓丽时尚外，主要还是其性能方面的强劲升级。932B/732N原有700：1的对比度，在升级后陡然跃至2000：1的动态对比度。此外，还具有5ms的极速响应时间、链球结构和接口的优化设计安排，“黑调升级”使得众多喜欢三星932B/732N的消费者有了更多的选择余地。

追求极致——2007年华硕主板策略发布会召开



2007年3月16日，华硕主板2007年策略发布会在北京召开。发布会上，华硕展示了最新的4款Vista系列主板和3款玩家国度系列主板。它们不仅采用了目前市场上最新的芯片组和奢华的用料，并且拥有华硕独有的各种特色功能，力求满足顶级电脑发烧友和数字娱乐用户的需求。同时包括徐罡、韩霄林等超频玩家在内的Speedtime战队和OCP玩家联盟国在现场进行了超频表演。华硕电脑中国业务群副总经理王俊人先生表示，继2006年取得国内板卡销售量第一的成绩后，华硕将在2007年追求更远大的目标。

宇达电通发掘驾乘新乐趣



近日，宇达电通推出一款全新的车载卫星定位导航产品Mio DigiWalker C255。该产品内置高灵敏度全球卫星定位模块和卫星天线，定位耗时极短，更新信号仅需0.1秒，让导航的全过程精准而迅速。支持海量存储的双地图——除自带的Mio Map外，还内置全国313个城市的地图及生活资讯。可在用户出行的途中指引方向外，用户还可获得宇达电通随机附送的1GB SD卡一张，内附二级城市区域地图一份（赠品不享受免费升级服务）。宇达电通为内置地图提供为期一年的Mio Map免费升级服务。另外，该产品还具备MP3/MP4播放功能。



网络帮

广播影视科技新盛典

2007年3月30～4月1日，中国乃至全球广电行业迎来年度首个全行业盛会——第15届中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN 2007）。作为亚太地区规模最大的广播影视技术设备展览会，世界排名首位的数字电视与宽带网络展览会，CCBN 2007将有来自世界30多个国家和地区的近1000家参展企业和机构，展览面积60 000平方米。2007年是CCBN 15周年，为此CCBN组委会发布了全新品牌形象，同时CCBN的英文全称改为“China Content Broadcasting Network”。英文全称的改动标志着CCBN的内容包含了广播影视制作、播出、传输、接收各个环节的先进产品、设备和技术；标志着CCBN立足广电，同时涵盖通讯、IT、电子等多个相关行业的内容，为CCBN树立了更高的发展目标。



记者言

扑朔迷离的“禽流感”

■ 本刊记者 冰河





不为人知的病毒地下产业链

2007年3月15日，每年一度的“消费者权益日”之际，金山软件向外界宣布，根据金山毒霸近期的监控报告，“灰鸽子”木马病毒软件“正在大规模集中爆发”，并将全力应对未来潜在的“灰鸽子”流行高峰。在与记者的沟通中，金山毒霸事业部高级工程师李铁军还告诉记者，当金山方面加大了对灰鸽子木马病毒的打击力度之后，他竟然接到了自称是灰鸽子使用者的电话，威胁金山“要慎重考虑打击灰鸽子的后果”。如果对灰鸽子过于严格，就要采取报复行动。随后针对金山的大力打击，金山毒霸的网站竟然真的受到了来自廊坊、唐山、浙江绍兴等多方面的DDos攻击。

对于金山的这种说法，江民、瑞星等国内同行表示了一种很淡然的态度。他们都认为“灰鸽子”木马的确是危害不小的病毒，但作为一种早已流行、为广大网民所认知的木马病毒，各安全软件公司对灰鸽子的防范都有了比较成熟的对策，关键在于用户自身的安全意识和防范措施。因此，如此大动干戈地对待灰鸽子，确有过度之嫌。

“灰鸽子”到底现在流行与否，的确很难确定。不过从用户的角度看，一旦中招，带来的麻烦无疑是巨大的。而且，从记者本人前一段时间的采访经历来看，灰鸽子所带来的危害对于普通用户实在难以判定。例如很多中招的用户，本身并没有受到任何实际损害，仅仅是被控制者作为一个路径，从事其他活动，隐瞒自己的踪迹而已。这些活动可能是从中毒的电脑上传各种新病毒木马，也可能是点击某些广告软件让控制者牟利，还有可能被用来当作DDos攻击的一个参与者而已。所有的活动都是“利己不损人”的形式，这些电脑被控制者称作“肉鸡”，还可以被用来相互转让交易。事实上，一个灰鸽子背后隐藏着一个巨大的黑色产业链，正如同本刊记者在上期专题中所揭示的那样：仅仅是为乐趣而入侵，早已不流行了。没有实际的利益，哪里有人耗费那么大的精力。“熊猫烧香”的作者李俊事发后深为诸多灰鸽子使用者所痛恨，就是因为他在盗号之余，毁了诸多电脑的操作系统，把很多人的肉鸡给杀了。毁了大家的饭碗，为黑白两道所不容，难怪落网得那么快……

话说回来，就是灰鸽子并没有金山宣称的那么流行，还是希望诸位读者经常升级自己的安全软件，不要给别有用心者留下空子。被人当作肉鸡，听起来还是很不爽的，不是么？P



头牌新闻

清华紫光巨资涉水网游

■ 本刊记者 生铁

2007年3月7日，清华紫光斥资500万美元收购《战火：红色警戒》开发团队，双方签署了合作协议，并宣布成立新公司“北京游诚网络技术有限公司”来负责以后网络游戏的运营和开发。清华紫光集团代表、游诚网络总裁刘运利先生表示，清华紫光集团凭借雄厚的资金实力，在3年中投入巨资，着力储备了大量的人力资源，并以此为基础涉足网络游戏行业。同时，希望在收购《战火：红色警戒》开发团队后能迅速扩展研发规模，提高行业的开发水平，开发出更多更好的经典网游。《战火：红色警戒》开发团队CTO张志鹏先生则坦言，公司主要员工皆是曾经运营、开发众多知名游戏产品的专业人员，研发及运营实力均已达到领先水平。在收购成功后，游诚网络将加强产品的开发，扩大开发规模，成为中国乃至国际游戏市场上的一流游戏供应商。



游诚网络总裁刘运利先生

清华紫光是国内IT产业领军企业之一，在游戏产业群雄混战的新年伊始，清华紫光集团斥巨资，正式涉足中国网络游戏产业，表明了以高科技为导向的公司对于国内游戏行业的信心，同时也是对《战火：红色警戒》开发团队成员整体实力的肯定，这标志着国内游戏行业愈加走向成熟。

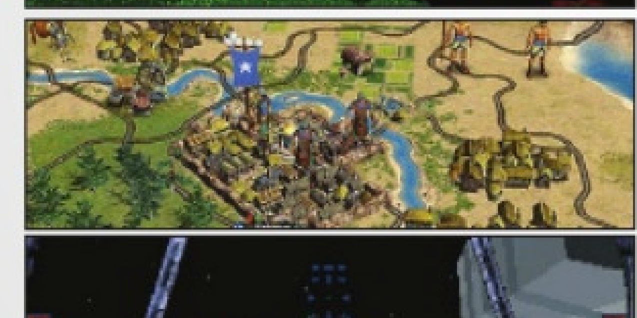
晶合热点

史上最具人气游戏排名出炉

美国著名游戏网站IGN日前评选出电脑游戏史上最受欢迎的游戏排名。由于众所周知的原因，这个评选不可能用“最伟大”“最优秀”或“最无聊”等吸引人眼球的标题，基于用户的投票和选择，只能用受欢迎程度来表示评选的标准。即使如此，在IGN网站和世界各地的电脑游戏爱好者当中，对于某些名次还是引起了激烈的争论。中国玩家所熟悉的《星际争霸》《魔兽争霸》都跻身前25名，《魔兽世界》作为其中唯一的网络游戏名列第17。前10名具体榜单如下：

1.《幽浮X》
2.《文明4》
3.《星球大战——钛战机》
4.《罗马——全面战争》
5.《辐射》
6.《星际争霸》
7.《模拟城市2000》
8.《半条命2》
9.《帝国时代2——帝王时代》
10.《席德·梅尔的海盗》







“《暗黑破坏神》网络版”在韩投入开发

3月20日，由原暴雪北方骨干人员创立的太平洋游戏公司（UIPG）在韩国首尔召开发布会，宣布在韩国开设分公司。原热门单机游戏《暗黑破坏神》的部分开发人员也前往韩国，启动一款类似《暗黑破坏神》的网络游戏的开发。UIPG美国总部的总裁Edward Lucero、韩国分公司社长严勇俊及开发组核心人员出席了发布会。Edward Lucero在致辞时表示：“UIPG是为了集合美国、韩国、中国等国在网络游戏开发方面的技术优势，开发优秀的游戏而设立的。在韩国设立分公司则是为了更好地联合开发网络游戏。”此外他还介绍，未来UIPG将在美国和韩国各自开发不同类型的新网络游戏，预计3年后会看到成果，而这款被一些媒体鼓吹的所谓的“《暗黑破坏神》网络版”将是开发的重点。

《奇迹世界》保卫高级账号

近日，热门网络游戏《奇迹世界》在限量公测最新版本中增加高级角色删除保护机制。在该保护机制下对40级以上的角色进行“删除”操作，系统会提供7天的保留时间，在这7天内可取消删除。对40级以下的角色进行“删除”操作，系统将不进行保留，会立即删除。这项服务的推出，可避免玩家误操作删除导致游戏角色人物无法恢复的尴尬局面，同时也意味着，即使在密码意外泄露的情况下，盗号者也不能在第一时间随意删除玩家角色人物。

《魔兽世界》资料片台湾省上市

全球最热网络游戏《魔兽世界》的新资料片《燃烧远征》在中国台湾省的运营时间业已确定，具体时间是4月3日。代理商智冠科技希望藉新资料片的上市，能将目前12万的同时在线人数冲到15万。智冠总经理王俊博表示，产品光盘将于3月20日进入市场，4月3日服务器正式投入开通运营。对于海峡这边的内地玩家来说，去那边体验一下也许是个不错的主意，毕竟大家都是中国人，繁体和简体中文对我们并不是个障碍。

《加勒比海盗3》游戏版公布



国际著名游戏发行商Disney Interactive Studios公司本周一正式发表了《加勒比海盗3——世界尽头》（Pirates of the Carribean At World's End）。这家公司表示，这款自电影改编的游戏将于2007年5月22日在PC、NDS、PS2、Xbox360、PS3、Wii、PS Portable等多平台上推出。

威旺迪游戏公司扩张势力

近日，威旺迪游戏集团宣布成功收购了两家游戏开发公司，分别是中国上海的“秦”工作室，以及美国西雅图的Secret Lair工作室。其中对中国“秦”工作室的并购已按照相关法律通过中国政府的批准。这两家生力军将作为威旺迪游戏公司旗下所属全球性中小型PC在线游戏以及Xbox Live Arcade发行商Sierra Online的分支机构。此次被收购的两家公司将进一步丰富Sierra Online PC在线游戏，Xbox Live Arcade游戏等其他平台的游戏开发能力。Sierra Online总裁Ed Zobrist表示：“现在，我们由来自洛杉矶、西雅图和上海的同事们共同组成了一个意义非凡的强大开发团队，我们将致力于创造最尖端的线上娱乐以满足全球性的需求。”



晶合词汇

再见

2007年3月20日，运营《万王之王2》的亚洲互动表示，由于“产品随后暴露出了一系列始料不及的技术问题，而开发团队应对和解决这些技术问题的效率又过于低下，错过了太多的时机，不再具有预期的经营价值”，因此公司决定于2007年3月20日起终止《万王之王2》游戏的后续推广和服务。口气中的意思是技术支持的不力才造成了《万王之王2》的失败。不过这在中国网络游戏行业已经有了太多的教训。成王败寇，无论什么样的理由，可以确定的是，如今的网络游戏市场，没有资本和技术实力，仅仅想依靠代理一两款作品复制从前的传奇，是再也没有机会了。



张艺谋

张艺谋的作品，想必大家都见识过了，究竟有什么评论，那是见仁见智的问题。张艺谋本人已声明在“黄金甲”之后，他本人将全力筹备2008年奥运会开幕式的创作，暂时不再有新作出炉。不过他忘了自己当年为了帮助电影《十面埋伏》的推广，曾经答应为一部同名的网络游戏做艺术指导。如今这部名为《十面埋伏》的游戏已接近出炉，不知能否算到张大师本人的账上。抛开游戏内容品质如何先不说，仅仅从已透露的画面来看，还是很具备张导作品那种富丽堂皇的风格。也许，未来你我都可有幸坐在“牡丹坊”里，面对着NPC舞女，把她当作章子怡YY一下。

到此一游

据腾讯公司透露，由于目前腾讯游戏和各项服务的巨大发展，每天他们都要应对来自各方面的恶意入侵，其中一些成功者还会顺手偷走一些QQ号转卖，腾讯公司老总马化腾的QQ号就曾经不幸惨遭毒手。

实在是长

日本D3 Publisher游戏公司最近发布了一款汽车竞速类模拟游戏。从品质上来说这个游戏并无新奇之处，不过却引起了诸多方面的关注，因为它有一个一口气读不下来的名字，游戏名称中将可以获得执照的所有车种名字全部罗列了进去。基于版面和各位心肺健康的缘故，我们不在这里列举这个游戏的无敌大名，只是想说，也只有在日本这个充斥着KUSO游戏文化的国度，才能诞生这么有趣或无聊的事情。



晶合新作

盛大唯美德携手《苍天》



2007年3月21日，盛大网络宣布，获得韩国唯美德娱乐有限公司开发的3D大型网络游戏《苍天》在中国大陆的独家运营权，此款游戏预计将在2007年下半年进行公测。《苍天》是以中国四大名著小说之一《三国演义》为题材制作的一款格斗类游戏，由唯美德顶尖团队精心打造，唯美德董事长兼社长朴瓘镐亲自担任制片人。在1月22日法国召开的世界最大规模音乐界盛会Midem“电脑音乐博览会”上，《苍天》游戏音乐摘得冠军。《苍天》兼容手柄控制，是次世代主机游戏的代表作品。尽管过去由于《传奇》，盛大与唯美德曾经有一段难以说清的恩怨，但在新的利益面前，盛大董事长兼CEO陈天桥表示，“很高兴能和朴先生再次合作，朴先生是最受人尊敬的网络游戏制作人和设计师之一，创造了很多网络游戏作品的里程碑。在《热血传奇》成功合作的基础上，我们对《苍天》的前景充满信心。”

CAPCOM宣布推出《鬼泣4》PC版



继不久前宣布将在Xbox360上热卖的《失落的星球》移植PC平台后，CAPCOM又宣布了一条重大消息，原定为独占PS3的《鬼泣4》将改为跨平台游戏，除了PS3版之外还将同时推出PC版和Xbox360版。CAPCOM近期的连续动作说明了其向EA等欧美大型游戏公司靠拢，坚持全球化与全平台化的决心，这也证明着欧美市场正越来越被日本传统游戏厂商重视。随着游戏主机与PC平台开发模式的日渐统一，两者间的界限也许会越来越模糊。

《英雄Online》200万美元再进中国



2007年3月19日，韩国MGAME公司宣布，旗下的MMORPG《英雄Online》将通过天津风云网络技术有限公司重新开始在中国运营，并更名为《英雄OnlineⅡ》，预计在今年5月初进行内测。MGAME海外事业部崔承勋理事表示：“在中国停止《英雄Online》运营之后，接到了很多中国玩家何时再开始运营的提问，我对能与优秀的合作伙伴合作，并能遵守与玩家们的约定而感到荣幸。”《英雄Online》在中国的此次落地，是在去年8月山东聚丰的运营停止7个月后进行的。签约条件为，签约金200万美元，加上商业化之后销售额30%的提成。

《欢乐君主Online》上线



2007年3月9日，北京欢乐时空文化传播有限公司在AREA酒吧召开新闻发布会，宣布其代理运营的首款Q版金融谋略类网络游戏《欢乐君主Online》正式发布。《欢乐君主Online》在韩国公测时曾勇夺由韩国日报社主办的“2005年第三界韩国教育产业大奖”，得到了韩国社会各界的承认。另外，汉城大学经济学院和中央大学商学院更把《欢乐君主online》列入了经济学课程备选教材。



晶合快评

单机游戏的爱与痛



■ 本刊记者 冰河

最近国内正式上市的单机游戏不少，除了已与玩家见面的《幻想三国志3》，还有在E3上大受好评的《战地2142》，此外广受老玩家瞩目的《命令与征服3》也已完成了简体中文化。我想，对于淹没在各种网络游戏中的玩家来说，这的确是个好消息。不过很遗憾，无论是从各个游戏网站的新闻页面上，或游戏论坛玩家的讨论中，我并没有感受到多少玩家对单机游戏新作的惊喜和渴望。为此我特地询问了一些人，得到的大致回答如下：

“单机游戏？我很喜欢啊，《幻想三国志3》我就买了一套。不过还没玩，毕竟公会的活动是天天要参加的，单机游戏什么时候玩都可以……”

“不想玩，节奏太慢了，我也懒得为了莫名的线索顺着NPC一个个跑来跑去，都是我一个人跑，能组个队就好了，不过这是单机游戏……”

“啊？谁说我不想玩来着，我买了《战地2142》啊！可是我机器根本撑不动，只有战役关还可以玩玩，一连上战网和人对战，游戏画面就成了动画片了……”

“单机游戏我一概不玩，理由是没钱赚，我每个月玩网游都不花钱，还能靠游戏币和装备卖不少钱呢，没准哪天还有个艳遇什么的……”

好了，多的话我也不想再列举，我只是想说，好像我们每个人都在呼唤着单机游戏的回归，不过它一旦真的回归，我们还能像从前那样热爱它么？我们已习惯了和人斗智斗力，习惯了用钱买装备和金币，习惯了在组队频道里和MM（也许其实是个胡子大叔）打情骂俏。过去我们留恋自己的世外桃源，痛恨这种与现实无异的生活，可是我们已慢慢了习惯了它，不再抗拒。现在我看到的是一旦失去了这种生活，我们将无所适从。娱乐至死，这句国外学者对我们这个时代的精辟断言，已完全统治了我们的游戏世界。

右手鼠标，左手端茶，一个人在夜里慢慢体味一个静寂孤单的世界，这种乐趣，一去不复返了。P



晶合声音

“我跟他们讲许多专业的网游行业名词，他们听不懂，但是一说CSP、E-Commerce他们就懂了。

上海盛大总裁唐骏向外界解释：为何自己去美国路演一遍，盛大的股价就又提升了。他随后进一步表示，“我说网游大作就是找类似斯皮尔伯格这样的大导演，找有经验的制片人、深受观众欢迎的演员，再加上一个引人入胜的剧本，他们也表示理解和认同。其实只要华尔街真正理解了，他们看到的可能比国内还要深、还要准，因为他们有一套客观的评估体系。”从唐骏的话来看，其实运气和实力，中国企业看来都不缺乏，真正缺乏的是和外界的沟通。

“《第二人生》也没什么，说白了就是你白天上班的网络虚拟版。好吧，我承认这个游戏在国外运营得挺好，不过基于我们国家的特殊国情，我相信这个游戏如果在中国运营，很快就会出现种种匪夷所思的景象。最不济也要再闹个铜须什么的。一款网络游戏到底好不好，说到底还是由网络游戏玩家决定的。”

针对国内外目前热炒的网络游戏《第二人生》，有玩家在自己的博客上如此评论。毫无疑问，他是个悲观主义者，不过我们也要承认，他是个现实主义者……

“如果说这个游戏有什么是适合我们中国玩家的，相信就只有一个理由：免费+自由PK。虽然我仅仅是在韩国服务器上尝试了2天而已。”

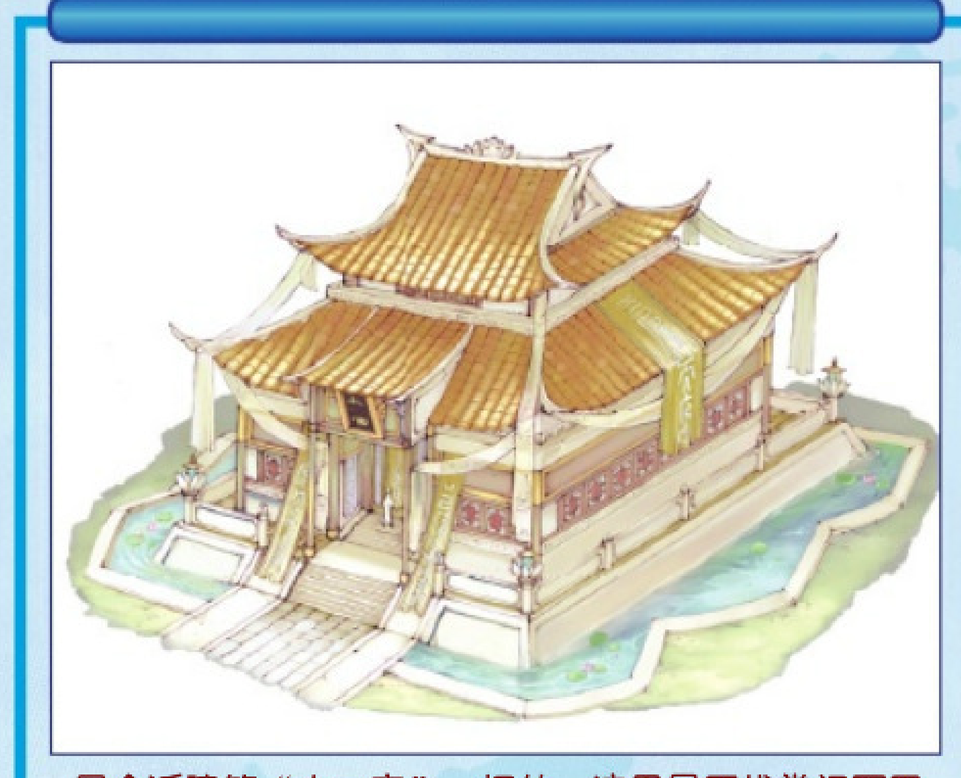
针对盛大刚刚高调引进韩国游戏《苍天》后所宣称的“《苍天》最适合中国人玩的三大理由”，有曾经在韩国服务器上抢先试水的玩家如此评论。其实不必苛求游戏开发方到底给玩家设置了一个怎样的游戏环境，玩家自己创造了一个怎样的游戏环境，才是我们应该真正面对的。即使是《魔兽世界》，不也有刷战场的么？和尚好，就不要管哪国的经了，念起来一样精彩。

仙剑奇侠传 四

连续报道（四）

■上海软星制作群

——石中藏玉巧玲珑



昆仑派建筑“太一宫”，据传，这里是历代掌门冥思闭关之地

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★





凡尘人间

研发过程中，看玩家纷纷在网上猜测，四代的主角到底属于六界中的哪一界呢？本次男主角只是个凡人——不是鬼和妖，更不是神、仙、魔。决定以“人”为主角的原因是，我们觉得凡人最能表达这次的主题与故事。或许任何设定永远没有最好的，只有最合适的。正因为如此，我们宁可放弃一些乍一看更能吸引眼球的设定。

好了，接下来，就带各位去认识认识本作的几位主角，就让我们先从很平凡的第一男主角开始吧。

云天河

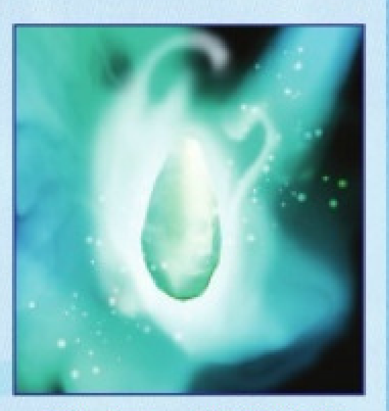
云天河，“仙剑四”的主人公。与李逍遥一样，他也是出身“乡野”，平凡人的大冒险再次展开！

之前“仙剑”各代的男主角都出身市井，而这回却大不相同。云天河是一个从小在山野里长大的少年，双亲早亡，小小年纪就开始了自立的生活。从某种意义上来说，天河是个绝对的强者。他对野外的一切熟知，有能力保护自己，包括他所用的剑术，来自于父亲的传授，虽然看来不像名门正派那样中规中矩，但在实战中却是一等一的强悍。他是个天然少年，和其他同年龄的男孩子差不多，爱吃爱玩，还爱睡懒觉；唯一不同的是，他相信世上的事都可以通过自己的双手去掌握，由人不由天。这点从天河坚毅的眼神中，已经分毫不差地表达出来。

故事开始时，由于一个意外，我们这位在山上称王称霸好多年的男主角，不得不收拾包袱，晃悠悠下山去了。一个连女孩子都没见过、连钱都不知道是什么的人，真叫人替他担心啊……

天河的衣饰，初看上去并不是非常抢眼，但属于越看越顺眼的类型。细节处都设计得很精致，像双肩的皮草、右手配合射箭用的护臂手套、腰带的纹样等，都最大限度地去体现他的成长环境与身份。至于“云天河”这个名字，或许有人会猜和“仙剑三”“仙剑三外传”一样，主角的名字都另有玄机，呵呵。这里也就不卖关子了——四代中主角和重要NPC的名字，多少都与石头或矿物有关。古人云“谦谦君子，温润如玉”，在中国，奇美玉石向来都带有神秘、典雅的色彩，与四代的古典风格十分相合。

有种颜色翠绿的石头就叫做“天河石”。它不是什么贵重宝石，虽然外表有点像翡翠，却相当平凡。各位觉得它和云天河的形象是否一致呢？要知道，即便是最平凡的石头，它的内心说不定都会藏着不为人知的宝物。就如同我们一样，看上去都是平凡的，但只要有一颗踏踏实实努力的心，终有一天会变得不再平凡。



天河石，朴素的宝石，就好像云天河一样，简单而纯粹

韩菱纱

这个纤纤巧巧的女孩子，就是本作的第一女主角了。别看她一副娇小可人的样子，可是个身手敏捷的通天大盗呢。韩菱纱出身于盗墓世家，年纪不大，却对辨识墓穴位置、破解奇诡机关、地脉风水之学颇有研究。

菱纱性格开朗，心地善良；不过常年混迹江湖，让她信奉有恩报恩、有仇报仇的处事原则。而且她最讨厌别人喊她“贼”或是“小偷”，坚持自己是独行千里的大盗，不能掉价了。

考虑到菱纱的身份设定，她的衣服采用了偏暗色，以红黄镶边来提神；没有穿裙子也是为了行动方便。当初对她的发型争议不少，短发是定了，但短发也有不同的样式啊！我们都觉得“包包头”既可爱又能体现中式风情，但很担心与别的游戏人物设定雷同。后来几经挣扎，还是决定使用“包包头”，毕竟好看、符合角色性格才是第一位的。

一开始，“菱纱”其实是叫“菱砂”。后来我们都觉得，换成“纱”可能会更好一些，还添了一种明快又朦胧的美感。“砂”字的想法来源于“辰砂”。古时这种东西又被称为丹砂或朱砂，许多古代女子都直接以“朱砂”为名。那一点鲜红像是凝结了中国五千年的悠悠情怨，十分美丽。但估计很少有人知道，辰砂用来磨墨，是可以磨出彩墨的，很像女孩子多变的内心，藏着一份外刚内柔的情怀。



朱砂的原石，看来并不出奇，凝结起来的浅浅红色，如同深埋心中的思念与情意，永远不会轻易示人

韩菱纱，独自在江湖上闯荡，颇有阅历，而又不失一份善良与可爱

柳梦璃



琉璃，流光溢彩、如梦似幻，用来和柳梦璃作比，真是再合适不过了

梦璃虽然是本作的第二女主角，但她是本作中最美貌的女子。企划对她的设定，最早来源于一种虚无缥缈的梦境。就像是男孩子心里的梦中情人，看不到她的时候，想念她、思慕她；等她真站在你面前时，你可能就会手忙脚乱，连话都说不全了。

梦璃是一个满怀柔情的女孩子，但她最温柔的一面只会留给自己喜欢的人，对其他人则是寡言少语。她兰心蕙质，外柔内刚，又常常在关键之时表现出与外表不符的决断，令人钦佩。因为梦璃贵为官家千金，所以她的衣饰颇繁复华丽。高腰拖地的长裙、典雅的大袖、飘逸的霞帔，甚至是精美的玉钗，展现出一个气质动人的少女形象。身为大小姐，我们的梦璃可是琴棋书画无一不精。各位是不是觉得她手上捧的东西有点像竖琴？其实这是种古老的乐器，叫做“箜篌”，源于西亚，在汉时传入中国，被改良后，唐时极盛。著名的古代叙事诗《孔雀东南飞》中，说到“孔雀东南飞，五里一徘徊，十三能织素，十四学裁衣，十五弹箜篌，十六诵诗书，十七为君妇”，讲的就是这个了。梦璃擅弹箜篌，故事中有多处表现。各位如果想看美女弹琴，大可以期待一下。



大家闺秀柳梦璃，无双的容貌与气质，犹如天人下凡，淡定中又带着一丝若有若无的神秘

梦璃的名字，最初与“琉璃”有关。之后几经更改，只保留下一个“璃”字。所幸“梦中琉璃”“琉璃若梦”，似乎也很合她那种明澈又带点冰冷梦幻的气质。

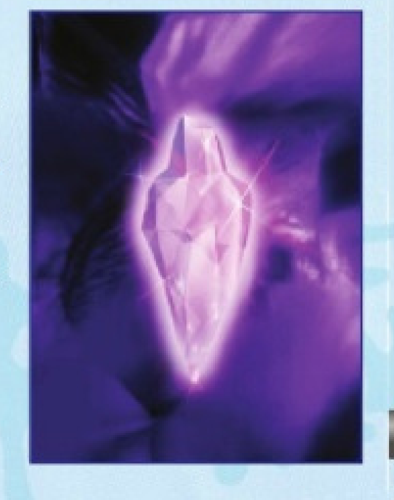
慕容紫英

本作的第二男主角，又是一位引起研发部女生尖叫的人物……

身为昆仑弟子，慕容紫英的性格应该是所有主角中最稳重的。但是再怎么稳重，到底也只有19岁。其实紫英这个人，是个外冷内热、嫉恶如仇的热血青年。虽然他年纪轻轻，在门派中却已经是很多人的师叔了。这个小师叔啊，不但剑术超群，铸剑之术更是厉害。紫英常年背着一个剑匣，其中有几支从不轻易示出的利剑，而能够亲眼看到的人，或许就是死于他剑下的恶人与妖物了。他的铸剑术承袭自昆仑上代执剑长老。长老过世后，此项技艺已经无人可与他比肩，实在叫其他弟子羡慕不已。

慕容紫英大家早已经认识了，游戏中的他处事冷静、行事凌厉，颇有大派弟子的风范

紫英的衣饰设计以简洁大方为主，采用非常传统的蓝白两色。整套衣服的层次较多，有严谨之感，立地显示出剑侠风范，护手上绣有本派的标志图样。我们希望这种设计能够透出一些飘逸潇洒，但不会有过多花巧的东西抢去视线。



紫晶，高贵而纯洁，有“诚实之石”的美称，也暗扣慕容紫英高洁的品性

紫英的角色设定远早于他名字的出现。在要给他取名时，企划正天天对着一堆宝石、玉石的资料。每当看到“紫晶”这种高贵的水晶时，就会觉得和我们的男二号特别衬。它除了颜色神秘美丽，更能抵御传染病和抑制邪念，并有“诚实之石”的美誉。于是，久而久之男二号就成了“紫英”，而不是其他的“蓝英”“绿英”……至于有种矿石叫做“萤石”，别名“紫英石”；山海经中也曾写道“绿碧紫英，青艧丹粟”，就当作这个名字的另一趣解吧。

在本文接近尾声时，我们还可以再透露一点点有关4位主角的情报，那就是主角在游戏中会有两套衣装，根据不同的剧情时段而更换。哈哈，这下不会有玩家说，大侠们总是一套衣服从头穿到尾了吧？

下次介绍的内容，同样也是各位很关心的——既然慕容紫英的特长是铸剑，有没有联想到什么呢？对啦，请期待关于战斗与铸造系统的消息——《锋霜剑啸易水寒》！

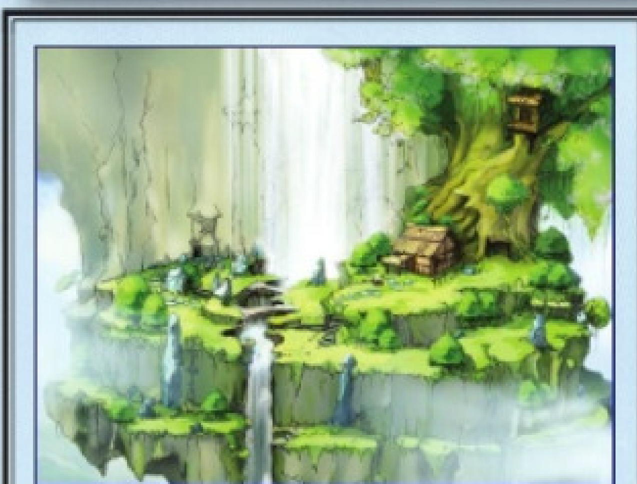
书仙秘谈

老夫生平阅遍经史子集，拜读诸子百家著作，死后附灵于书简之中。千百年来参遍天地人三界无数经文，论学问之渊知识之广，就连天界的神佛也不一定比得过我。今日既然说到四代主角之一的慕容紫英乃是昆仑弟子，那老夫便与诸位聊聊鼎鼎大名的仙山昆仑吧。

《山海经·海内西经》云：“昆仑之虚，方八百里，高万仞。……面有九井，以玉为槛。面有九门，门有开明兽守之。”又云“赤水出东南隅”，“河水出西北隅”，“洋水、黑水出西北隅”，“弱水、青水出西南隅”。可见昆仑景奇，不似人间。道家典籍中，昆仑历来被奉为仙山，具“散生万物”之效，地位比蜀山有过之而无不及。

恐怕诸位有所不知的是，当蜀山随着“仙剑三”“仙剑三外传”的问世，更加声名显赫时，“上软”早已开始了对昆仑的考据。在四代中，昆仑确是一个顶顶了不得的地方，云气缥缈，被弱水所环。其中剑仙相较蜀山派，更重“剑为法宝”“人剑相合”，还专于修炼不传于世的铸剑秘术，可谓十足的剑仙风骨啊！

凡此种种，留待诸位在四代中自行体会。老夫说个大概，点到为止啦~~



在2007年06期上我们曾提到以前的一张名为“青鸾峰”的游戏设定图。因为年代的久远，不便读者查看，在此再次刊出，以飨读者。

前线——雷霆战区

■ 江苏 刺青

推荐度：★★★☆

即时战略	英文：Frontline：Fields of Thunder	上市日期：2007年第二季度
	制作：Nival Interactive，N-Game Studios	发行：Paradox Interactive



《前线——雷霆战区》以二战中苏德战场和欧陆第二战场上的经典装甲战役为背景。纯粹以“装甲大战”为题材的游戏，印象中只有当年FC上的《坦克大战》。《前线》将以即时战略模式表现出铁甲洪流之间的搏杀。游戏中将收录苏、德、美、英4国的全部装甲车辆，从中我们将领略到苏制BT7轻型坦克的灵巧、美制谢尔曼坦克的可靠性、虎式坦克攻守兼备的恐怖威力……







《前线》的游戏方式和早年的《突袭》系列非常类似，无法建造单位，只能立足现有装备，用自己的策略一步一步瓦解敌军。笨重的装甲车辆没有步兵那样的灵活性，因此，传统RTS中依靠微操作来弥补实力差距的玩法在《前线》中是不存在的，游戏更强调对装甲战术的合理使用。盟军在坦克数量占有绝对优势；德军则拥有压倒性的质量优势，其强悍的主战坦克配合坦克歼击车和自走跑，将会让选择盟军的玩家大吃苦头。盟军的战术主要以用数量优势分割包围敌人为主，而德军则依靠火力和装甲的优势不断消耗盟军的有生力量。

每辆装甲车的前装甲、侧装甲和后装甲都拥有独立的损伤换算方式，这就给各种侧翼攻击、背后包抄战术提供了可能性。10辆谢尔曼坦克正面遭遇5辆虎式坦克绝对没有任何胜算，但如果以其一半坦克正面与敌缠斗的同时，另外5辆从侧后方杀出，就可以瞬间秒杀这群不可一世的陆战霸王。

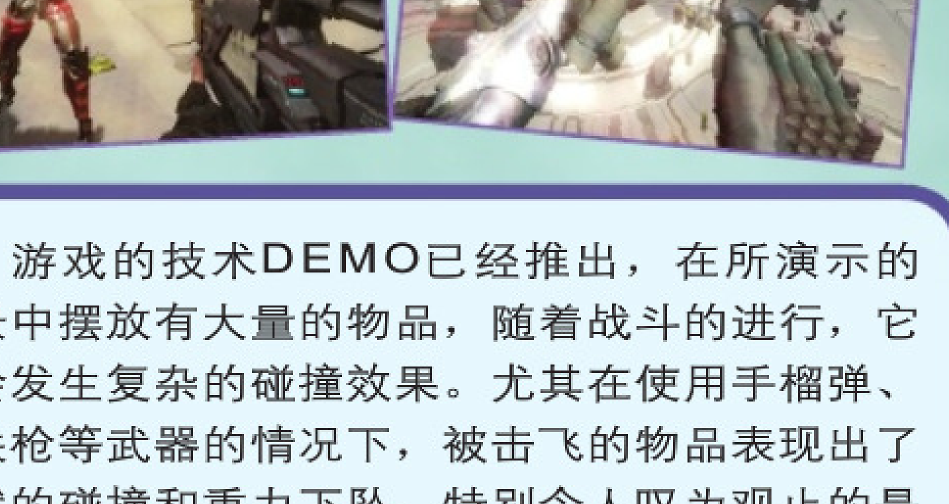


细胞因子

■ 北京 小吴

推荐度：★★★★

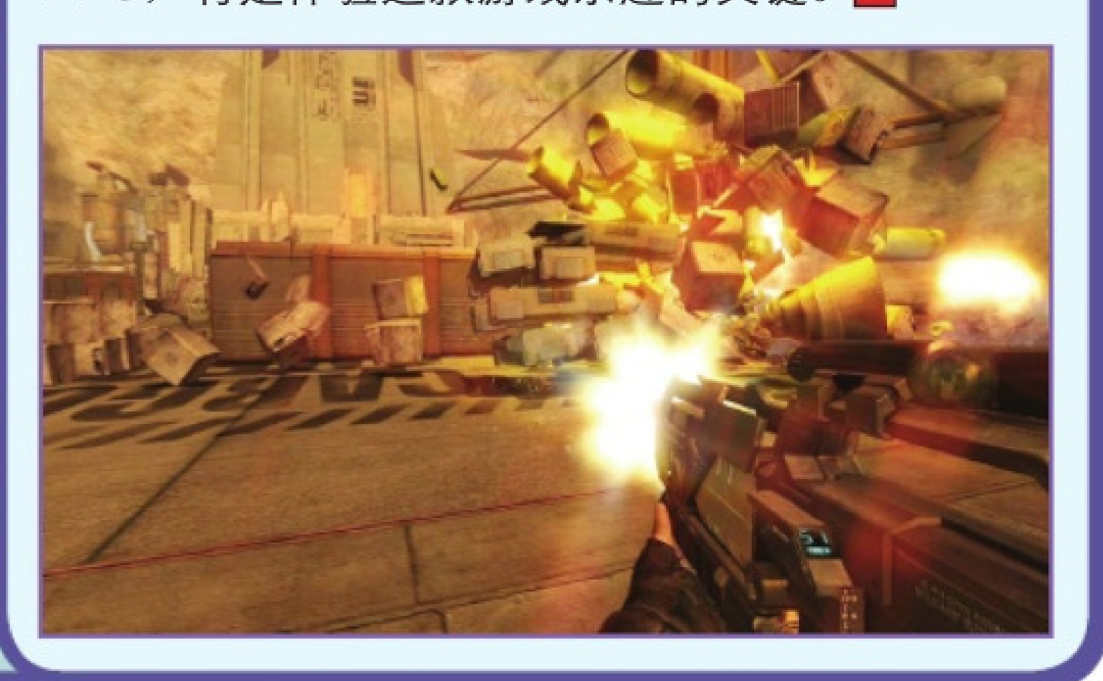
射击	英文：CellFactor	上市日期：2007年春
	制作：Immersion Software & Graphics	发行：Artificial Studios



《细胞因子》是一款幻想题材FPS游戏，玩家在游戏中可以选择控制3名主角，对应幻想式的世界观，每个主角都拥有意念控制和魔法攻击效果。对于大多数玩家而言，这款游戏本身也是一个“幻想”——完整地享受这款游戏必须有PhysX物理运算处理器的支持。制作方并不认为这会因为硬件门槛过高而影响游戏销量，因为物理子卡的技术拥有者AGEIA承担了一半的开发费用，这款游戏将是硬件厂商对于次世代图像技术的最好宣传。



游戏的技术DEMO已经推出，在所演示的场景中摆放有大量的物品，随着战斗的进行，它们会发生复杂的碰撞效果。尤其在使用手榴弹、机关枪等武器的情况下，被击飞的物品表现出了自然的碰撞和重力下坠。特别令人叹为观止的是重力对物品的加速作用。一罐啤酒本身不是致命的，但如果从十几米的高处落下，就足以“秒杀”HP全满的敌人。玩家的机器中有没有安装PPU，将是体验这款游戏乐趣的关键。





Maelstrom
漩涡

■ 江苏 防弹手柄

即时战略	制作：KD Vision	上市日期：2007年2月
	发行：Codemasters	推荐度：★★★★



异形种族看起来更像是地球上的两栖动物

传统的RTS布局

“星际”的经典设定，包括3个截然不同的种族、平衡的兵种关系等要素已成为即时战略游戏的标准，今天要介绍的《漩涡》也不例外。游戏的故事发生在2050年，两块巨大的陨石命中太平洋和大西洋，从而上演了《天地大冲撞》中的惨烈一幕：两大海洋的大部分水被蒸发，地球上的气候变得日益恶劣。为了争夺日益枯竭的水资源，两大人类势力开始自相残杀；与此同时，嗜血的外星异形种族也来到地球，加入到这场混乱的漩涡中。



阿森松族全部实现了机械化，这也是其单位造价昂贵的原因

人类分为阿森松（Ascension）和残余者（Remnants）两派。前者以高科技为标志，他们握有激光武器、地球轨道武器、冰冻武器，并且可以使用能量盾来增强自己的防御。他们的弱点在于战斗单位的造价昂贵，但全部建筑物都可以变形成为移动车辆，所以可以在一处资源采集完毕后迅速转移大本营，免去了重复建造建筑的耗费。残余者以美军的残余部队为主体。在陨石灾难中北美已被夷为平地，残余者一方丧失了所有的重装备，他们的战术以流寇性质的骚扰和游击为主。独特的黑客科技，可以控制对方的建筑物和战斗单位；强大的单兵作战能力，也使得一两个士兵所进行的渗透可以带来巨大的破坏。异形（Hai-Genti）是低智能的有机生物，其形态和地球上的两栖动物非常类似，水上作战能力强大。它们给人类世界带来的最大威胁不是繁殖能力，而是改变地球气象状态的神力。

独特的资源采集方式

《漩涡》最为独特的地方在于其资源设定的标新立异。基本的资源是阳光和水，其中阳光对于人类的两个种族尤为重要。阿森松的每种建筑物都配备有太阳能电池板，在任何时候都无需担心能源问题；缺乏机械的残余者则需要建造独立的太阳能采集塔，并且其数量有限制，一旦被敌军突袭掉这些能源点，就会导致整个基地的崩溃。异形如同传说故事中的吸血鬼，对阳光非常恐惧；当夜幕降临，无论是繁殖能力还是攻防能力，异形都会有所提升，它们的能源自然也不是通过阳光来获得的。异形最为渴望的资源就是水，这也是它们不远万里来到银河系中唯一拥有液态水的地球的原因。

在陆地战场上，3方都是通过掘井的方式获得地下水。“水能载舟，亦能覆舟”这句话用在两个人类种族上再合适不过了。井被攻击后会造成地下水的外泄，从而将玩家基地的一部分变为泽国。而对于擅长水战的异形而言，它们不但可以通过攻击人类的水井来获得战斗的主动权，还能在地图上的任何位置建造水井，然后主动攻击之，从而“人为”地改变战场的环境。在阻隔人类机械化军团推进的同时，也为自己铺平前进的道路。

异形喊道：“水是生命之源”

M1A1坦克的未来版？

3方势力都拥有气象武器。在面对异形时，人类可以破坏臭氧层，从而成倍增强异形最为恐惧的太阳辐射；也可以在炸毁水井后造成洪水泛滥，等待异形来犯，然后使用冷冻武器将这些大甲虫们制成“冰雕”。和人类这些“雕虫小技”相比，异形的气象武器无疑更为强悍。它能制造强大的气旋，严重毁坏人类基地。当阿森松军团准备使用轨道激光卫星来打击他们的时候，异形所制造的沙尘暴将会让对方的卫星无从下手。异形能够让地图上的一片区域内持续不断地遭受强降雨，从而抬升这个地区的水位，使得“天堑变通途”。



和时下的RTS游戏一样，本游戏支持缩放功能

立体式的作战模式

除了传统的天、地两个战术平面外，游戏中还加入了地下的内容。人类种族可以挖掘传送通道，将自己的前沿阵地与生产基地直接连通。残余者还可以在传送通道中实施爆破，从而改变地表特征。比如在敌军的必经之路上横向挖掘一条通道后实施爆破，就能制造一条阻隔带。异形不需要在战场上使用传送通道，但它们对水资源的要求是地下水所无法满足的，必须挖掘通向海边的取水道。因此人类种族可以利用这个特点，绕到后方进行横向地下挖掘，截断异形的生命线。P

New Release 上市游戏热报

■晶合实验室 pigfly

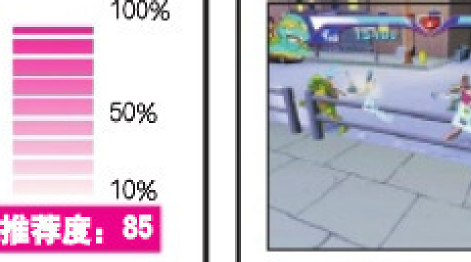
前言：本期介绍中除了知名大作《潜行者——切尔诺贝利阴影》《猎杀潜航4——太平洋狼群》和《实况足球2007》外，笔者尤为推荐《无间地狱》。虽然在名气上《无间地狱》远不如前面3款，但从游戏本身的品质来说，也算得上是一款中上之作。

2007年3月6日

美少女梦工厂5（日文版）
Princess Maker 5

模拟养成
制作：GAINAX
发行：光谱资讯

这一次《美少女梦工厂5》将不再是“爸爸”的专利，玩家也将可以扮演“妈妈”。不过国内玩家还要耐心等候中文版的出现。

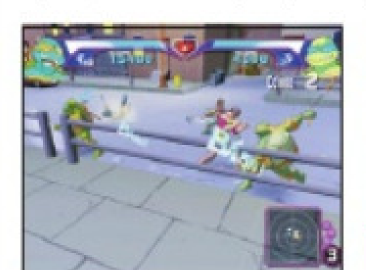
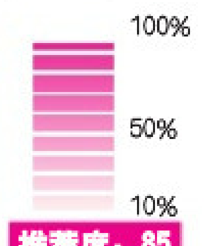
100% 50% 10%
推荐度：85

2007年3月18日

忍者神龟
Teenage Mutant Ninja

动作
制作：Konami
发行：Konami

多平台推出的《忍者神龟》无疑是一款成功的游戏。运用卡通渲染技术真实营造出原作效果，把玩家带进童年的回忆之中。

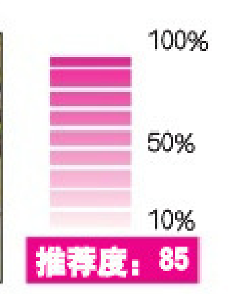
100% 50% 10%
推荐度：85

2007年3月11日

泰坦之旅——不朽王座（中文版）
Titan Quest: Immortal Throne (Chinese)

动作角色扮演
制作：Iron Lore Entertainment
发行：THQ

这是颇受好评的《泰坦之旅——不朽王座》推出的中文版。对于不谙英文的玩家来说，这可是一大福音。

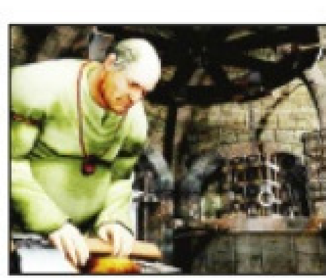
100% 50% 10%
推荐度：85

2007年3月17日

圣戒
The Sacred Rings

冒险解谜
制作：Streko-Graphics
发行：The Adventure Company

游戏有400多个独立场景、25个谜题和挑战模式。游戏中有超过40分钟的精彩过场动画，并配有逼真的背景音乐。




100% 50% 10%
推荐度：80

2007年3月16日

创造历史——平静与风暴
Making History: The Calm And the Storm

策略
制作：Muzzy Lane Software
发行：Strategy First

游戏基于真实的二战历史，涵盖了整个东西两大战场。在以史实为基础的前提下，也给玩家提供了改写历史的机会。



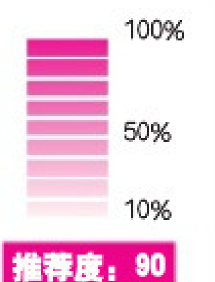
100% 50% 10%
推荐度：75

2007年3月14日

实况足球2007
Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007

体育
制作：Konami
发行：Konami

游戏中的“国际挑战模式”将带领玩家从最初的世界资格小组外围赛开始夺冠之旅。

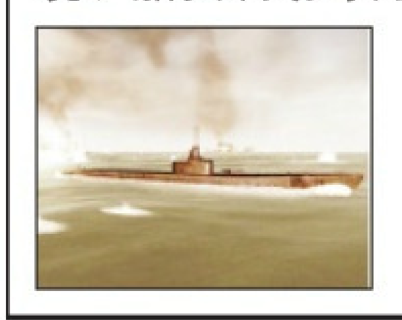
100% 50% 10%
推荐度：90

2007年3月18日

猎杀潜航4——太平洋狼群
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

模拟
制作：Ubisoft
发行：Ubisoft

华丽的视觉效果和强力震撼的音效是本作的一大特色。不管在什么时候开战，玩家都要全盘考虑各种因素，比如天气变化、周围环境、船员调动等方面。



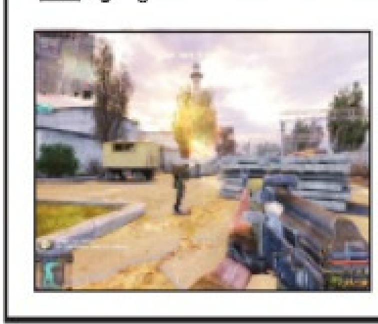

100% 50% 10%
推荐度：90

2007年3月19日

潜行者——切尔诺贝利阴影
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

射击
制作：GSC Game World
发行：THQ

虽然一直有报道说《潜行者》的画面了得，直至笔者进入游戏，才体验到亲临现场的真实感。和同类游戏一样的操作设定可令玩家轻易上手。



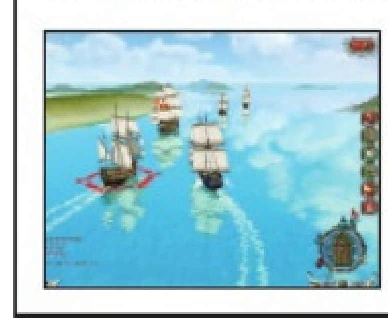

100% 50% 10%
推荐度：90

2007年3月5日

海盗王——双重秘宝
Tortuga: Two Treasures

动作冒险
制作：Ascaron GmbH
发行：Ascaron GmbH

在探寻宝藏的过程中，玩家除了善用船上配置的装备、合理运用策略部署兵力打一场漂亮的海战外，玩家还得有近身搏斗的本领，才能渡过重重难关。



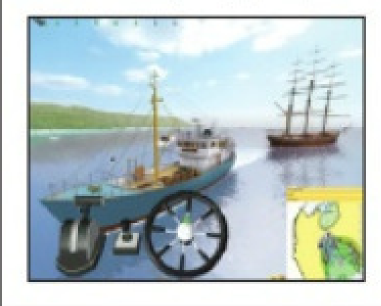

100% 50% 10%
推荐度：80

2007年3月9日

模拟航船2006资料片
Ship Simulator 2006 Expansion Pack

模拟
制作：VStep
发行：Lighthouse Interactive

原作中，玩家可亲任舵手操控包括巨型货轮、油轮、拖船、豪华游艇等在内的8种类型船只。资料片中又增加了6种新船，并新增了一些操控模式。



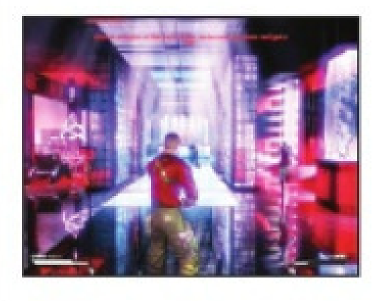

100% 50% 10%
推荐度：75

2007年3月9日

无间地狱
Robin Hoods Quest

动作
制作：Metropolis Software
发行：Playlogic International

一名可变身为恶魔的特工，一款结合了动作与秘密潜入要素的游戏，一部声光效果出色的电影，将此三者融为一体，就是《无间地狱》。



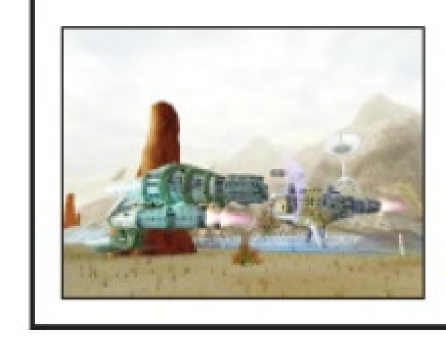

100% 50% 10%
推荐度：90

2007年3月6日

人工智能机器
Artificial Intelligence Machine

动作冒险
制作：Sky River Studio
发行：1C/Micro Application

游戏的作战过程主要是通过控制机器来进行，玩家需事先通过深思熟虑，运用合理的战术操控浮动在空中的武器进行战斗。




100% 50% 10%
推荐度：75

春季攻势
2007网络游戏新看点

一年之际在于春。经过风云变幻的2006年，各路网络游戏运营商们开始面对新的挑战和机遇。无论是休闲网游的崛起、免费网游的繁荣，还是《魔兽世界》意料之中地又火了一整年，那都属于过去了。在《燃烧的远征》谜一样的发售时间背后，其实还有其他精彩的网络游戏值得我们去关注。在接下来的这篇专题里，你会看到已经确定被国内网络游戏厂商代理的各种类型的网游新作。它们中有新作，也有资料片；有传统的MMORPG，也有体育、竞速类的网络游戏以及风格独特的休闲游戏小品。它们在这个万物复苏的时刻，共同带来了2007年网络游戏的第一波攻势。

■策划 本刊编辑部

大话西游3
《大话西游II》的传承与升华

●制作：网易
●运营：网易
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://xy3.163.com

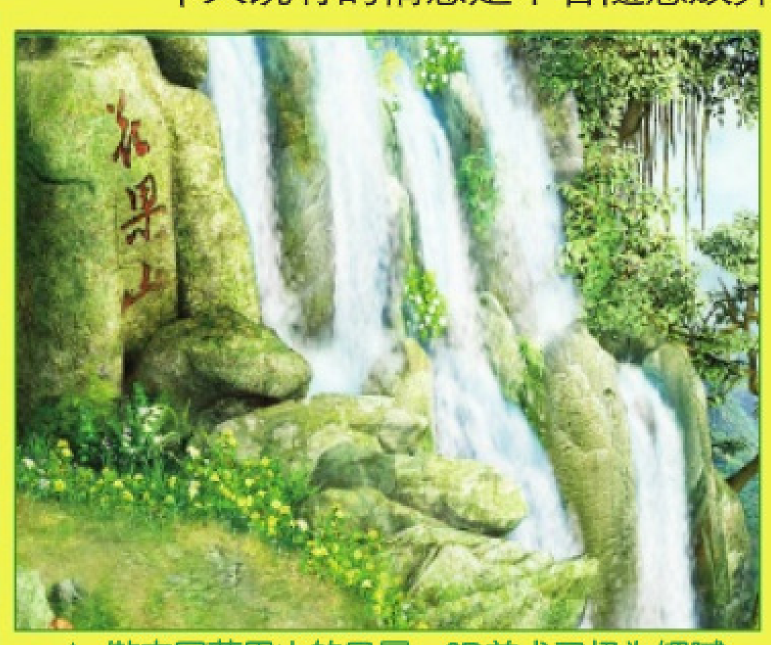
《大话西游3》是网易自主研发的最新2D回合制网络游戏。在技术上，它采用了网易的新一代游戏引擎，强大的功能可让游戏支持更多的新功能。网易的游戏一贯以玩法丰富多变著称，《大话西游3》在全新引擎的支持下更突出了这一特点。这也使得这款开发代号为“大话2.5”的游戏，最终作为一款全新游戏推出。

风格：一脉相承

延续了这一系列的风格，《大话西游3》仍以古典小说《西游记》和香港电影《大话西游》的故事、人物为创作蓝本，但主线剧情偏向《西游记》的背景，玩家进入游戏会有一种新鲜的感觉。游戏同样以情感为主线，用亲情、友情与爱情描绘一个融神怪、武侠和情感、大义的古代世界。游戏的画面仍采用古香古色的中国画风，精致的3D转2D的画面可以提供比前作更高的屏幕分辨率。在角色制作上，开发者还运用了动作捕捉技术，可以表现出更细腻的动态人物效果。

传承：转档原则

一个人既有的情感是不容随意放弃和转移的。基于这样的考虑，《大话西游3》允许玩家将自己原有的角色和社会关系转移到新游戏中。在游戏运营后，网易会分批将《大话西游Ⅱ》服务器的数据进行转档。转档后的玩家进入《大话西游3》后，不但能找到自己原先的服务器，还可在新游戏中继续使用自己倾注了心血与感情的老角色。



▲ 傲来国花果山的风景，2D美术已极为细腻

由于前作与新作的系统并不是一一对应的关系（还追加了许多新系统），且新作完全更换了美术资源，游戏开发者为此设计了极为细致的转档原则，以尽量确保转档过程中玩家利益不受损失。例如，转档后的人物属性会在保证平衡性的基础上有少许调整，基本与原角色的属性值相同；转档后旧有的人物造型将不复存在，但玩家有重新选择外形的机会；转档后角色的道具栏、当铺、仓库中的物品都不会丢失，既有物品的属性也基本不会调整，只有个别物品的名称可能发生变化。此外，考虑到“通货膨胀”的因素，新游


▲ 大唐的农家，你可有似曾相识之感？

《大话西游3》的开发历程

《大话西游3》的开发并不是整个“大话”开发团队在2006年的唯一工作。这一年中，开发团队不仅要每周维护《大话西游Ⅱ》，而且接连推出了《两小无猜》和《仙器传说》两款资料片，还举办了两届服务器联赛。与此同时，《大话西游3》的开发工作则同时进行，可以想象整个项目组的繁忙程度。开发者认为，虽然转档的设计可能在游戏一开始就会产生大量高等级玩家，但重新设计的系统为低等级阶段加入了很多新玩法，所以玩家们不妨试着重新玩起。据透露，在《大话西游3》即将推出的同时，游戏的首部资料片也正在筹划中。

戏中将大话币的币值全部除以100计数。虽然前后并不等价，但依旧等值，玩家的财产并没损失。在系统的变化上，《大话西游3》中的召唤兽将被统称为“守护”，守护的外观会因美术资源的变化而发生改变，但其地位不会有太大变化。游戏的帮派系统中增加了一些玩法，帮战经过重新设计，会比前作更为丰富和有趣。

截止本文截稿时，《大话西游3》仍处于公司内部的测试中，预计在近期正式内测。在最近的一次采访中丁磊透露，游戏的收费方式将不会有变化，这也算是对“大话”系列传承到底吧。P

光线飞车

媲美《极品飞车》的极速光影

●制作：J2M
●运营：久游网
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://www.raycity.co.kr（韩国）

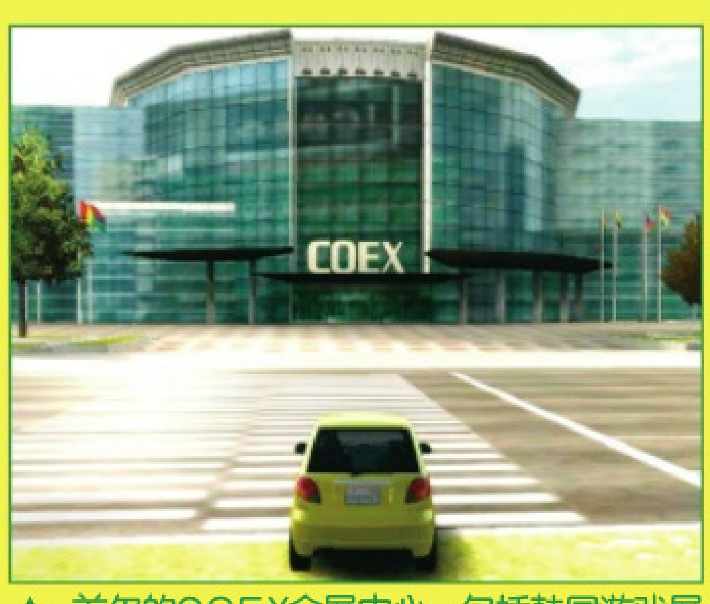
近几年被正式引进中国大陆地区的赛车类网络游戏并不多见，但每一款的运营成绩都有目共睹，尤以卡通风格的赛车网游为甚，而《光线飞车》（Raycity）无疑野心昭然。它不但以高素质的3D图像、绚丽的光影宣示它和卡通类赛车的不同之处，而且以“新概念赛车网游”为口号展示其“MMORPG”的架构。

真人、实景、飞速的快感

《光线飞车》的游戏方式粗看上去和传统的赛车游戏没什么区别：玩家在选择好的游戏地图内进行飞车竞速，有各种任务模式可供选择。但这款的赛车和地图均根据现实中的车型和场景制作。游戏中拥有大量通过真实模型制作的知名车型，玩家可根据个人喜好改变车辆的喷漆及各种配件，享受车辆改装的乐趣。游戏以3D引擎体现赛车的速度，画面的真实感或许是在韩国测试中玩家最大的感受。玩家可驾车在首尔、东京、香港等国际大都市的真实场景中进行联网对战。其中首尔地图中描绘出长达100千米的道路以及5000多座建筑物。通过3D技术展示的真实场景，无疑会带给玩家极大的亲切感；各种天气效果的加入，也为飚车的快感与刺激增光添彩。



▲ 写实风格的街道，在尽情挥洒的HDR特效下显得更加漂亮



▲ 首尔的COEX会展中心，包括韩国游戏展在内的许多大型展会都在此举行

虽然目前我们还不知道游戏的操作感如何，但游戏开发者声称，你可以明显感觉到车辆在不同路面上行驶的异样。当你冲出柏油路行驶在人行道上时，明显可感觉到车辆减速以及颠簸的物理效果。此外，一个很有趣的游戏功能是赛车的花式动作。在一定条件下，你可以使出跳跃、二段跃、爬墙等眩目的特殊动作。这反映了《光线飞车》并非是一款严格追求真实操作感的游戏，而是像NFS系列那样在真实和爽快感之间寻找平衡。

粉饰你的赛车

车辆的改装在NFS系列里变得越来越重要了，《光线飞车》中显然融合了这个有趣的有机设定。在配件升级或性能提升的基础上，游戏把很大一部分精力放在了赛车的美化上，这可能也让玩家更容易猜测到游戏的收费方式。在游戏中，所有暴露在外的车体，如车窗、车门等都可以变更外观。你可以购买新的油漆喷刷爱车，也可以给它换块新的玻璃窗，甚至更换一块个性化的车牌。

J2M和赛车网游再续前缘

J2M开发一款真人实景的赛车网络游戏并不是没有来由的。在此之前，J2M的主创团队就开发了知名休闲类赛车网游《跑跑卡丁车》。这款游戏在中韩两国的受欢迎程度让开发团队对新作感到自信，也显示了他们的开发实力。《光线飞车》在韩国由知名运营商Neowiz代理，公测后人气很高，被认为是2007年度网游市场上最值得期待的作品之一，目前已实现商业化运营。从卡通休闲到真人实景，J2M也算是实现了在赛车游戏开发领域的飞跃。

任务、冒险与升级

游戏宣传中提到的“MMORPG架构”更多地体现在任务模式中。以在韩国测试中先期开放的首尔地图为例，地图上分布着很多派发任务的NPC；玩家可通过任务在NPC处得到金钱和经验值的奖励，进而对自己的车辆进行改装和升级。其中一些任务可能形成任务链，完成一系列任务有可能得到额外的奖励。这在本质上和GTA系列以及《疯狂出租车》等融合了竞速与任务的赛车游戏是相同的。



▲ 玩家的车库，你可以在此改装汽车并欣赏自己的“收藏”

韩国测试中的《光线飞车》最近增加了许多新的游戏功能，其中之一就是更丰富的竞速模式。在这一模式下，游戏允许进行从个人战到10对10团体战的多种比赛，最多可有20名选手同时比赛的壮观场面相信一定会让你热血沸腾。在本文截稿前的更新中，游戏又加入了“部落系统”。其实质是让玩家加入类似公会的组织，增进“车友”间的交流。同一部落中的玩家可以加入部落频道，你可以与部落的其他成员聊天，也可向部落全体成员发送信息。当然，为了满足玩家对收集车辆的渴望，新的、新奇的车辆也在陆续添加中。P



▲ 城区里到处都能接任务，这和团队竞技是两种感觉

诛仙

人气玄幻小说改编网络游戏

●制作：完美时空
●运营：完美时空
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://www.zhuxian.com

一边是网络上人气颇高的玄幻小说，一边是小说的同名改编网游，《诛仙》从它诞生的那天起就显得名气十足。完美时空对于流行脉搏的把握令人刮目相看，先是拿下了情景喜剧《武林外传》的游戏改编权，用超高的收视率为自己的游戏做了回免费宣传。如今的《诛仙》看上去也正在复制这一模式。

《诛仙》的世界


▲ 漂亮的场景与《完美世界》类似

《诛仙》从传出签订网游改编协议到正式开放测试，前后不过半年时间，由此可以想见完美时空开发团队工作中紧锣密鼓的节奏。从目前得到的游戏画面来看，《诛仙》因为有"玄幻"的大前提，在风格上和《武林外传》轻松搞笑的卡通画风相去甚远，3D的场景、人物看上去更接近于《完美世界》。当然，细节的变化还是有的。《完美世界》强调的是一种"唯美"的氛围，人物造型皆以唯美为标准；而《诛仙》的世界也许是为了体现一种侠气，人物造型显得更为写实。在系统上，游戏采用了完美时空自主研发的Element 3D引擎。也许你不再会有初见《完美世界》时惊艳的感觉，但这一引擎即便在今天也丝毫没有过时。

《诛仙》的玩法

修真：《诛仙》中的武功招式大多取材于小说原版，在角色的修练中更强调自由度。玩家在升级过程中不必按部就班，而是可以结合小说中各式各样的玄幻仙术进行体验，选择自己适合和喜欢的发展道路。

任务：《诛仙》的任务系统也是结合小说的剧情而发展的。读过小说的玩家一定不难融入游戏之中，在环环相扣的任务中，重新体验小说中的情节。此外，玩家可以用不同的方式完成任务。

法宝：法宝是游戏中重要的道具，最吸引人之处就是可以与武器、人物的特性结合，使人物具有不同的能力。每名玩家都应当寻找与自己最匹配的法宝，这一过程则需要玩家进行更多的惊险尝试。


▲ 细腻的NPC人物模型

探险：游戏设计了"迷宫探险"功能。迷宫中到处都是宝藏，也到处布满了机关陷阱，可能遇到各种突发事件。目前迷宫探的细节还不清楚，不知这种玩法类似于副本，还是更像一处竞技场。


▲ 青云门女弟子独闯魔殿。从魔殿的造型看，也许是从电影《魔戒》中汲取了灵感

生产：《诛仙》的生产系统神通广大。从目前的资料来看，除了一些不重要的初级装备外，其余的武器装备都可由玩家自己制作生产，包括服装、盔甲、神药以及美味佳肴等。可以生产的物品越多，就意味着更多样的游戏生存之道，也许你还会因此交到更多的朋友。

萧鼎与他的《诛仙》

萧鼎，福建苍山人。1998年，22岁的萧鼎从中华职业大学工商管理专业毕业。此后在一家期货公司工作了3个月，因无法适应工作辞职而去。之后又陆续找了几份工作，都以失败告终。直到2001年，萧鼎在网上结识了原创小说网站——幻剑书盟，并对创作产生了兴趣。2003年，出版了40万字的处女作《暗黑之路》，但反响并不是很好。一年后，奇幻小说《诛仙》首先在我国台湾省出版，之后在大陆地区出版；3个月内总销量超过35万册，幻剑书盟上《诛仙》的点击率高达3000万人次。萧鼎终于进入了畅销作家的行列。2006年11月30日，萧鼎在自己的博客上透露，他已将《诛仙》的游戏改编权授予完美时空，并期待"《诛仙》能够以另一种文化形式与大家见面"。



幻想大陆

Square Enix又一奇幻RPG驾到

●制作：Square Enix
●运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
●游戏状态：4月份内测
●官方网站：http://www.fantasyearth.com.cn

Square Enix（SE）这个名字本身就代表了日式RPG的一面旗帜。SE最近在中国大陆地区推出的MMORPG虽然成绩没有想象中理想，但《幻想大陆》的到来重新给玩家带来了希望。这款网络游戏虽不如《最终幻想》（FF）系列耀眼，但带给玩家的是不同于韩国游戏的体验。

星石的幻想大陆

这块幻想的大陆叫做多明尼恩，它原本被托鲁克玛雅帝国统治着，但是统一的帝国崩溃了，6块大陆变成了5个分裂的国家，分别是匈凯尔王亲政的纳茨瓦王国、提法丽丝圣女王治下的卡萨多利亚联合王国、奈亚斯·埃索度管辖的埃索度王国、女王瓦多丽蒂开创的霍尔丁王国以及莱依鲁·库·贝鲁达·盖布兰德皇帝统治的盖布兰德帝国。5个国家之间为了争夺世界的主导权展开了激烈的斗争，玩家则是这5国之一的子民。你可以选择在其中一国出生，成为该国的士兵，与其他玩家一起为世界重归大一统而奋斗。

与FF系列中一样，水晶是维持整个世界运转的能量之源，在游戏中被叫做“星石”。在天地初开时，世界上只有一块水晶；后来造物主将水晶打碎，其碎片便幻化成山川河流，构成了大地万物。在游戏中，收集星石以获得强大的能量是永恒的主题。玩家会从战场中获取星石，当累计到一定数量后可去城市的NPC处换取特定的装备。

主要系统设定

《幻想大陆》采用了时下主流的职业和等级的设定。游戏中有战士、游侠、法师三大类职业，每一类中又细分为两三种分支职业。通过玩家等级的提升，来获得技能的学习点数，以此习得更为强劲的技能，同时可使用更多的武器装备和施展更华丽的技能。但即便是同一等级、同样职业的人物也可以体现出各自的差异，这主要是从技能的选择和学习中体现出来的。例如游侠这一职业可用弓箭进行远距离攻击，也可用短剑进行近身战斗；在游戏初期人物可学的技能就已经很丰富，其中包括毒箭、减速等繁多的实用技能，但这些技能大多要配合相应的装备才能使用。游戏在战斗中加入了一定的即时战略元素，特别是在组队时，玩家不仅要考虑个人能力，还要兼顾整个团队的战术部署，团队的默契配合对战况有很大影响。大量可选择的技能为制定战斗策略提供了多种可能，这一向是日式RPG中十分注重的特色。



▲ 登录界面让人感觉到SE的一贯风格


▲ 一名年轻的法师即将诞生了

召唤兽与势力战

与FF系列一样，《幻想大陆》中也有“召唤兽”的概念。基本上，游戏中的每种职业都可以召唤出召唤兽；不过要召唤它，就必须要有相应建筑的支持，而在此过程中也是要消耗星石的。相应地，在游戏中你可看到各大陆都有用不同颜色的点标明的15个特别区域。你可通过颜色辨别各国的势力范围——没错，这就是你可以通过势力战夺取的据点。在实际战斗时，进攻并破坏某个据点就可取得你对该地的支配权。在一场势力战开始前，照惯例需要发布宣战公告。此时，你可以了解参战玩家的数量，并做相应准备。

显然，玩家在加入国家后参与国家间的对抗就成了日常任务之一。玩家通过自身努力，可以改变大陆上不同国家的势力范围，从而向一统江山的目标迈进。就像在召唤召唤兽时一样，星石是战斗中的重要道具之一；你可以利用它建造各种建筑物，为战斗服务。战斗完成后，玩家会根据战斗的结果和经验值累计获得更高的称号。不同称号下，玩家可以交换到的装备和物品会有所不同——当然这一切又是为了新的战役服务的。从某种意义上说，《幻想大陆》的主线正是消耗大量人力、物力的国家间的长期对抗。P

Fanta Tennis

易于上手、难于精通的休闲体育游戏

●制作：NPIC Soft
●运营：天联世纪
●游戏状态：第二季度内测
●官方网站：未开放

一款游戏的火爆在中国成就了很多“休闲游戏门户”。也许高尔夫题材的《魔法飞球》不太容易在玩家中引起共鸣，但网球题材的Fanta Tennis无疑具有天然的亲和力。这款卡通风格的游戏看上去很简单，但玩起来窍门还是很多的。

Fanta Tennis的比赛模式

Fanta Tennis属于那种标准的休闲体育网游：流行的体育运动项目、卡通风格的游戏画面以及所有休闲游戏中都不可缺少的繁多的道具。它设有单打和双打两种配合方式，一场比赛可以有2～4人同时参与游戏。在游戏中，你可以和现实中一样进行网球比赛，同时在必要时施放各种道具甚至必杀技给你的对手以致命打击。


▲ 卡通味十足的游戏画面

游戏的系统分为基本模式、战斗模式、AI系统和造房系统。基本模式相当于真实的网球比赛，在这个模式下你和对手的较量只考验双方的网球水平，而不会涉及到道具的使用。战斗模式是真实比赛和道具模式的结合，你可以利用道具给对方的比赛制造障碍，如使对方的HP减少等。AI系统比较有趣，在这一模式下是通过自己培养的宠物跟对方进行对战；你可以培养自己的宠物，使它的能力越来越强大。而游戏中最为特别的要数造房系统了。在这一模式下，玩家可以花费游戏币购买属于自己的房子；你还可以布置房间，为它购买各种漂亮的陈设。


▲ 双人赛是实力的比拼，道具靠边站！

易于上手的比赛

在你刚进入Fanta Tennis时，你可以选择初始男、女角色开始游戏，在有了足够的游戏币以后还可以购买更多的游戏角色。每个角色的初始属性有所不同，但这些角色是可以培养的。一个角色能力有力量、体力、魔力、敏捷和生命值5种基本属性，其数值可以通过装备或人物等级的提升而得到能力的提升。其中力量和击球的力度有关，而魔力则与使用道



▲ 粉色主题的球场，相信是女性玩家的最爱

具有关。

新手进入游戏后，你可以立刻上场比赛，也可以先去游戏的练习区试试身手。练习区里有非常友好的新手教程，你可以按照按键提示分别进行移动、上网、扣杀等练习。在操作上，Fanta Tennis的基本按键比较简单，如用方向键控制人物移动、S键为一般击球、A键为打出高吊球、D键为使用道具、空格键为使用必杀技、Tab键为改变比赛视角等。

比赛的发球同样引入了力量槽的设计，力量条越高发球的力量也越大。如果你恰好在力量槽满时将球发出还可打出“爆炸球”，对方接球时会后退几步，接球的质量当然就可想而知了。在逐渐熟悉操作后，你就可以和练习区的NPC打几场球，试验一下自己的水平了！

不只靠道具赢得比赛！

在目前的休闲游戏中，有个很明显的趋势是，游戏开发者为了赢利将收费道具的部分做得异常花哨。除去道具的部分以后，整个游戏就显得过于单薄。但你在Fanta Tennis中不会有这样的担心。游戏中丰富的练习模式和较好的AI让你即使与NPC对战也乐趣无穷，而要在基本模式下打好比赛，你还要研究一些组合键的使用，虽然以卡通的风格示人，但体现了易于上手、难于精通的游戏要旨。Fanta Tennis自2006年末在韩国和日本开始测试，目前在韩国已经通过道具收费的方式实现了商业化运营，相信它很快就可和国内玩家见面。P

无厘头快块

看“周星星”搞笑《街霸方块》

●制作：北之辰
●运营：百海信息
●游戏状态：近期内测
●官方网站：未开放

2006年的网络游戏市场上，休闲网游业绩的增长是显而易见的。在大众接受了休闲网游的游戏氛围时，休闲游戏的题材和游戏方式也有同质化的隐忧。如何找到又冷门又可能被玩家接受的题材是个难题，而《无厘头快块》虽谈不上新颖的创意，但有周星驰电影中的一干人物压阵，想来也足够特别吧！

“无厘头搞笑理念”

提到“无厘头”3个字，也许你一下就会想到周星驰电影的一贯风格。虽然周氏电影也深沉起来，不再肆意用无厘头的方式搞笑，但这种印象实在太令人深刻了。因此，当北之辰这家传说中和周星驰关系密切的网游公司开发出这款《无厘头快块》时，恐怕也不会有人太惊讶吧。


▲ 神秘的“无厘洞”，可曾勾起你几分对《大话西游》的回忆？

《无厘头快块》是将《街霸方块》的基本游戏方式与周星驰电影中人物形象结合的产物，这种“走召弓虽”的结合让游戏看起来充满了恶搞精神。


▲ 选择快块主题以及游戏的主角

《无厘头快块》首期将开放8个卡通人物供玩家选择，男女各4名，包括华安、唐僧、石榴姐等周星驰电影中耳熟能详的人物，他们被誉为“无厘头文化”的代表。而游戏的场景也大多能从周星驰电影中找到对应关系。如目前公布的场景中就有仿如盘丝洞的“无厘洞”以及电影《功夫》中被周星驰一掌震塌的猪笼城寨。和《街霸方块》原作一样，你需要控制自己一方不断下落的各种颜色的方块，让它们尽可能地拼成宝石或连接在一起。累积足够的同一颜色方块后适时引爆，就可以向你的对手发动攻击——用暂时还无法消除的方块阻塞他的游戏区。如果游戏区被塞满，则该玩家被自动判负。游戏中，选择不同人物游戏时各种颜色方块的掉落方式是不同的，一种颜色的方块有时组成方块状、有时组成长条下落。这些规则相信体验过《街霸方块》的玩家都可以迅速上手。

选择不同的游戏模式

游戏有多种模式和游戏场景，你可以选择自己喜欢的场景创建房间对战。就像许多休闲游戏一样，道具的使用是很重要的。《无厘头快块》中的道具十分丰富，它们主要包括：

功能性道具：包括给对手施以增益或减益效果的主动类道具，恢复自身状态的恢复类道具。

救命类道具：对游戏胜负起至关重要的道具，如让所有方块爆炸、下回合掉落炸弹方块等的道具，关键时刻能扭转乾坤。

服装类道具：装扮Avatar的道具，包括服装及装饰品。如简单的T-Shirt、造型各异的套装和翅膀、各类眩目的发光效果等，甚至还有搞笑的超人套装、CS悍匪套装。相信每个爱美、爱酷、爱恶搞的玩家都会对其感兴趣。


▲ “狗仔队”的宝石已初具规模，“明星队”这边却一片混乱

卡片类道具：与游戏过程无关，属于为人物和场景增加趣味的小道具，如礼盒、翅膀等。

聊天类道具：可以改变聊天效果的，如改变聊天字体颜色、背景等。

获得这些道具的最主要途径是商店，当然，在游戏对战过程中也会随机掉落功能性道具。你可以将掉落的道具直接放入快捷栏，并在本局战斗中使用；本局结束道具自动消失。大量道具的使用，让《无厘头快块》中的对战节奏飞快。在游戏中，运气成分固然重要，但适时施放道具也可能在死亡关头扭转乾坤，想成为高手也不是那么容易的！

每局游戏结束后，无论胜、负、平，玩家都可以获得一定的经验值、积分和金钱。这些奖励影响到玩家在游戏中的等级和头衔。游戏中设有完备的排行榜，你可以查询自己的等级、财富及战绩排行。当前服务器等级、财富、战绩前10名的玩家，则会随时在系统中更新。P



《战火——红色警戒》游戏系统全面解析

在之前的《大众软件》上，我们已经对《战火——红色警戒》（以下简称为《战火》）这款“即时战略网游”有了一定的了解。由于当时游戏开发者公开的资料并不多，我们还无法确切了解游戏中具体的系统设定。现在，《战火》已经公布了一些系统的详情，如多人驾驭的骑乘系统、独立地图的战场等。让我们看看这款2.5D游戏是怎样的与众不同吧。

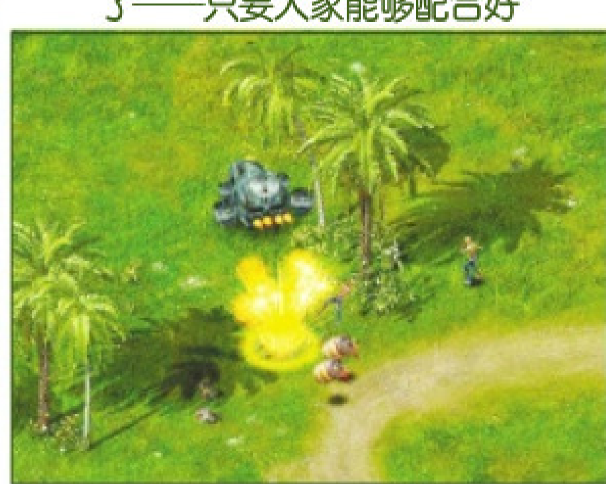
■北京 幽灵

单开场景，快速升级

《战火》中开辟了从“副本”概念衍生出的独立地图——单开场景。单开场景不以任务和探索为目的，追求的是快速获得奖励。单开场景分为级别和难度各自不同的多个地图，即使是新手玩家也可以进入第一单开场景——虚拟训练场追求快速升级。而高级玩家则可以纯粹追求战斗的快感，进入第八单开场景——Bosss Rush中，组队挑战这一模式里最强大的Boss。总的来说，单开场景为那些希望快速升级和喜欢快节奏战斗的玩家提供了舞台。它抛弃了传统游戏中边战斗边搜索和行进的模式，将所有的敌人和宝物都用最直观的方式呈现在玩家面前。根据开发组透露，后续的单开场景将更为庞大，其中还包括以对战为目的的竞技场和国战等独立地图。


▲ 副本里的Boss很容易掉落极品装备，当然它们也更难对付

▼ 5人驾驶的战车攻击火力已经不差了——只要大家能够配合好



武器技能，个性打造

尽管你可以依靠战车作战，但技能的使用也是很重要的。《战火》的技能系统有些特别，冰、火、电、毒4种属性构成了游戏中的四大技能类别。这些属性的效果与传统MMORPG不大一样，如电属性附加有HP伤害翻倍的效果，持续用它攻击伤害会越来越大。在属性攻击之外，游戏还设计了必杀技能，只有40级以上的玩家才可使用。必杀技能在国战中的作用很大，有可能彻底改变战局的发展。除了技能之外，武器的选择对游戏的战斗也有很大影响。游戏中的武器可以升级，在总共5级的升级范围内，玩家可以依靠打造系统发展出属性有所偏重的独特武器。

多人驾驭，征战星海

《战火》独特的星际背景促使它在驾乘系统上的设计也变得别具一格。在一般网络游戏中，驾乘系统都是单人单骑或单人多骑的设计，但《战火》却反其道而行之，规定驾乘必须是多人单骑的。因为在游戏中，已开放的三大种族各自都拥有复杂而庞大的作战单位，这些庞然大物当然不可能是由一个人来操纵的。比如人类的战车，就需要多人驾驭，每人各司其职；而林兽族的巨型昆虫，更需要多人驾驭才能完成复杂的战斗任务。当然，在操纵这些战车的背后，强调的是玩家之间的团结协作。如果没有协作，这款游戏也就无法体现出“即时战略”的特色了。

改装战车，所向披靡

游戏的武器共有两大类：一类是人物手中的武器，如枪或刀；另一类则是和驾乘系统相结合的战车与战车武器。枪和刀均拥有5级的升级空间，这些武器可以单独使用，也可结合特殊的属性攻击，在附加特定属性后可以发挥巨大的威力。还有一种综合性的武器，即枪与刀的结合。这种武器的优点是攻击方式上的全能，不过这样就无法突出一种武器的优点，其上附加的属性攻击效果也就逊色一些。与武器的自由结合一样，玩家同样可改造战车，让它体现出不同的性能。在战车基本攻击的基础上，你可以通过一些道具和装备为它搭配不同的属性攻击。人类的战车、电灵的战船和林兽的巨型昆虫都在可改造的范围内。


▲ 大规模攻城战，玩家操纵着巨型昆虫列阵，准备战斗


▲ 未来风格的城市里充满了生活气息，似乎硝烟离这里很远

战火——红色警戒 ●制作：光联时空 ●运营：未定 ●游戏状态：近期封测 ●官方网站：http://www.fireol.com

《战火》对战车的设计完全是鼓励玩家组队的，而志同道合的朋友当然可以组织游戏中的“行会”。行会的最大特点，就是通过行会科技系统可让加入的玩家都感受到科技“日新月异”发展的实惠。你可以享受到行会科技带来的升级、改造等多项服务，提升自己的武器属性，增加战车的功绩、防御、技能等指数，这些因素都直接影响一名玩家和其所在的行会到战场上的胜负。

在这些新颖的系统之外，笔者还体验了一会游戏。给人印象深刻的是游戏中简便的操作和聪明的寻路功能。从一张地图的一侧到另一侧再也不用玩家亲自奔波了。只要在地图上点击一下目的地，系统就会自动寻路，选择最佳行动路线。这避免了庞大地图上奔波的枯燥，大大节省了玩家的时间。在角色自动移动过程中，你可以通过游戏中的电台和聊天频道与朋友们进行交流。据开发团队透露，目前游戏开放了人类、电灵和林兽三大种族，接下来还会陆续开放两个敌对阵营的种族——冰晶和金属。P

一款游戏有多种玩法。如果不是为了结婚提升好感度，可能笔者现在还停留在40级以下。虽然只有42级，但我赚钱的能力早已超过了很多高等级玩家。其实，大家“混江湖”的时间长了难免想找点别的事情干。如果你也觉得整天打打杀杀没什么意思，倒不如在别的方面有所发展，像我这样做个“一代奸商”其实也不错！

■北京 如风



日进百金 《天龙八部》赚钱法小结

天龙八部 ●制作：火狐数码 ●运营：搜狐 ●游戏状态：3月22日压测
●官方网站：http://tl.sohu.com

游戏中的赚钱法不外乎以下几种：

跑漕运。最四平八稳的赚钱方法，但极其枯燥。如果为了买凤凰可以跑上几个小时。

刷宝石、珍兽书。适合电脑配置高、有大量空闲时间且耐心极佳的人。

打宝图。也就是开箱子、挖宝，卖怪物掉落的装备。随机性太强，收入不稳定。运气不好时天天让你去梅岭、苗疆拿虎皮帽，连挖个僵尸出一次名的机会都不给。

以下则是笔者总结的赚钱新方法。


▶拜师善恶值可换取高级道具

淘矿族：开小号挖矿

游戏中，玩家对各类矿石有很大需求，且挖掘需要消耗角色的精力。大家都知道活力和精力是随在线时间而增长的，每人每天的精力相当有限。因此，练小号就成了额外的增长途径。在目前的游戏中，玩家对低等级矿石的需求会越来越少，价格也会随之降低，对银矿和寒铁矿的需求则较大。大致的价位是1组铜矿50银、1组铁矿1金50银、1组银矿3金。当然，玩家也可选择挖药或种植、钓鱼等其他生活技能赚钱，但就时间、精力的“性价比”计算，还是挖矿的收入较高。

驯兽师：培养珍兽异兽

等级较高的玩家为了追求更高的目标，往往要寻觅资质较好的珍兽宝宝，但找到后则要经历一个非常痛苦的阶段——带珍兽成长（除炼宠诞生的珍兽外）。这其实又给我们创造了一个创收的机会：选择自身等级能带的珍兽，帮助其他玩家的宝宝成长。目前基本收费是1～40级15～20金。成长中很多人循规蹈矩，按照珍兽宝宝的等级去打相应的怪。而我的习惯是：1级的宝宝直接从峨嵋去剑阁打鬼面，七八级以后再迅速从洛阳西门去敦煌打狼，然后打嵩山木人、西湖水鬼。一般4～6级换一个打怪地点，而这几个点又靠近城市，打起来省时省力。等宝宝跟自己等级差不多时就带它去刷师门副本，即赚钱又不耽误自己升级。另外，还有一些诀窍：


▲带珍兽可是老老实实赚钱

1.如果可以，带宠时可以开双倍经验，宝宝的升级就很快。

2.可同时接几个带宠任务，避免同一地点跑来跑去；一个宝宝升到相应等级后换另一个。

3.游戏不限制双开，所以只要不卡，可以拖着小号一块去。小号可得到一定经验值并升级生活技能，大号又能增加善恶值，甚至可以考虑自己作自己的师傅。

破烂王：捡垃圾攒小钱

抓宠物的好处大家都知道，但很多人忽略了珍兽所掉落的物品。通常，我会清空自己背包里的所有物品去捉宠，顺便捡垃圾。需要的物品只有两类，一类是价格较高可直接卖给NPC的，如珍珠、砚山图、花木笔海等；另一类就是其他玩家生活技能所需的物品，如怪味肉、草皮毛等。其中又以前肘肉最有需求，经常会看到有人在收，每组售价50银～1金不等。此外，穷到极点没钱跑漕运的玩家也有穷人的赚钱法：10～25级的可以去打兔子捡珍珠。很多玩家看到野生兔子不屑一顾，其实兔子窝离收珍兽的NPC非常近，资质普通的兔子抓来就可以卖掉，带特殊技能的兔子每只能卖10多银。同理，25～40级的玩家可以去打猪卖花木笔海。


▲抓兔子也是资本原始积累，持之以恒，进账也很可观

做善人：送装备也赚钱

有人会问，送装备也能赚钱？其实，美其名曰是送，实际的受益者还是玩家自己。首先，送的这些装备多是自己已经用不着的。其次，这些装备并不是绝大多数玩家追求的。如峨嵋弟子大多会寻求谋士、管冲之系列，对赵云、李牧之系列需求较小。最后，要送市场上货源较多、供大于求的，如项链、戒指、腰带等。

你可以摆个摊以5～20银“送”出装备，同时用另一个号在这个摊位旁摆个高级摊位。摊位名一定要吸引眼球，这样大多数人在逛完前面的摊位后必然会顺便到这里看上两眼，这就极有可能带动你高级摊位的“销售收入”。P


▲“送”装备可谓童叟无欺，实际上也是招徕顾客的好办法



记得曾经有人说，砍怪就是MMORPG的“精髓”。对于早期的网游玩家而言，也许他们早已习惯了枯燥的练级过程。但随着网游设计理念的变化，如此单调的重复性劳作已不多见了。在《奇迹世界》（以下简称为SUN）中也是这样，游戏为玩家准备了多种不同的战斗方式，希望玩家能更多地从战斗中找到乐趣。

■上海 任意剑

狩猎地图：个人战也疯狂

无论是新手还是资深玩家，在游戏中最头疼的就是如何选择一片适合自己当前等级的狩猎场所，而为了完成任务在不同场景间奔波也是件很头疼的事。如果能自己“画地为牢”，拥有自己一片VIP级的狩猎领地就好了。还好，SUN的“副本”设置考虑到了这一点。5级以上的所有玩家都可以找到距离自己最近的副本NPC，开设房间或加入已建立的战斗。


▲ SUN的副本界面很像在休闲游戏里“开房间”

新手在前期有两种可选的成长道路：一种是接各种前期任务，获得经验值和其他奖励；另一种就是一个人在房间里默默地成长。按照笔者从封测、内测以来的经验，大多数新手玩家还是很喜欢在房间里练级的。一般来讲，一个角色在单人房间狩猎一小时左右就可以练到8级，速度很可观。虽然前期由于缺少队友配合，单兵作战会相对艰难，但在这一小时内你既能基本熟悉游戏的操作，又能快速升级，还是很值得的。

关卡地图：协作与竞争

SUN的许多任务是必须在房间里完成的。由于每次任务的难度和面对的怪物有所不同，很多任务都需要团队协作才能完成。相对枯燥的打怪狩猎地图，关卡地图本身是拥有连贯故事情节的。这类地图与游戏的故事发展密切相关，所以许多特殊任务都是在这里经历的。在这里，游戏的完成方式也十分有趣，你可以像某些RPG中一样，利用各种设施（舷梯、机关、装置物等）对抗有特殊能力的强大Boss。当然，相对狩猎地图这里所能获得的奖励也更为丰厚（你可以重复完成关卡地图的任务，不过此时的奖励随机）。


▲ 组队前往地下城可以体验特殊剧情并初步考验团队的能力

虽然SUN的狩猎地图是相对“私密”的，但游戏开发者还是有意在游戏中引入了“竞争狩猎”的模式，玩家可以创建此类地图并通过竞争来决出胜负。竞争狩猎分为自由和组队两种模式。玩家必须将自己以外的所有玩家都视为敌人，通过战斗并长时间生存以提高自己的PvP点数和连胜回数，最后获得大量奖励。说白了，还是让升级的过程变得更快速、便捷。

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市 ●游戏状态：3月6日限量公测 ●官方网站：http://sun.the9.com

游戏的练级之路

游戏开始后必经的练级场所是野兽森林。野兽森林的精灵湖分布着1～9级的各种小怪。由于初期会有大量玩家聚集在此狩猎，显然不是练级或打装备的好地方。当然，不愿独自在房间里的话，在野外某处“蹲点”也不失为一个好方法。同时野兽森林还分布着“野兽之路”“森林遗迹”“野兽洞穴”“炼金之路”4个场景，这里怪物的等级有所提升，前期最好谨慎前往。

很快你就可以在地下城接触到剧情——一直以来信任并跟随着伊格妮斯来到这个地方的精锐战士，因为感受到地下城阴冷恐怖的氛围而胆战心惊。地下城中有大量建筑，分别是地下纪念馆、龙骨之地、王族陵墓、水闸通道和地下迷宫。这里的敌人主要是帝国军队和各种死亡生物，级别在20～40级不等；由5个小型的狩猎区域组成。

随着等级的提升，你可以去冰风谷考验一个团队的战斗力——这里是目前为止级别要求最高的区域。从伊瑟琳城出来的第一站就是冰风堡，这里的怪物大都是帝国军派来镇压反抗军的先遣部队，怪物级别为40～48级；其后的场景寒冰宫殿则驻守着大量的帝国军队和雪原怪兽（这里也是第一次出现白色魔法师的场景）。最后，在要求玩家等级最高的地图——失落废墟，常有七八个怪物聚集在一起，且有近战和远程混合编队，这才是目前SUN中最严峻的考验。P


▲ 在游戏初期，你可以一次多接几个任务顺路完成


▲ 关卡地图可以让你不受干扰地体验游戏的情节发展


▲ 地下城的奖励很不错，但前提是你身处一个优秀的团队中

武林外传 wulin2.com.cn

《武林外传》帮派建设详尽攻略

帮派是一名玩家最好的归宿。在《武林外传》中，只要玩家的等级达到10级、财产达到10金，就可以找帮派管理员建立属于自己的帮派了。建立帮派后玩家头上会显示“帮主”的头衔，出去招摇一下好不威风。当然，作为帮主责任大于权利。你必须将帮派打理得井井有条，这就离不开帮派独有的两个系统：帮派升级和帮派任务。

■北京 轩辕华

帮派的升级

帮派的升级关键是提升帮派建筑度（即帮派经验值）。帮派中的玩家捐赠各种特殊物品（如神奇种子、破烂的毛衣、折断的长牙等）后，到七侠镇的NPC帮派升级使者处可提升建筑度。建筑度提升到一定程度时就可到NPC处升级帮派。升级后最直观的体现是帮派人数上限的增加，每升一级上限会增加50人。

帮派级别	建筑度	人数上限
1级	0	50人
2级	9600	100人
3级	76 000	150人
4级	290 000	200人
5级	810 000	250人
6级	1 970 000	300人
7级	4 070 000	350人

▲ 帮派升级所需要的建筑度及相应人数上限

帮派的级别越高、容纳的人数越多，帮派的实力也就随之强大。对于玩家个体来说，完成帮派建设任务后会增加个人贡献度和帮派建筑度。当个人贡献度达到一定水平后就可以接到一些特殊贡献度任务，如完美的精练石任务。值得注意的是，当玩家离开帮派时，其之前积累的个人贡献度会被自动清空为0。这个设置其实就是要求玩家既来之则安之。当成为3级帮派后，可以在游戏官网上传本帮的自定义图标。或龙或凤，或刀或枪，尽在你的掌握之中。



◀ 帮派建立中，交10金的见面礼，终于以自立门户了

▶ 拥有缠绕技能的黄雷使者，需要佩戴高抗缠绕的装备才能应付

帮派任务：快速赚取经验值

玩家加入帮派后就可以在帮派任务使者处接受帮派任务。帮派任务每天可以完成一次，分为7类（其中扩张堂口要6级以上帮派才能接受）。帮派的等级越高，完成任务后获得的奖励也越丰厚；而当帮派等级到达特定级别后，玩家还可接到更为神秘特殊的帮派任务。这些奖励的确会令人直流口水。不过帮派任务中的怪物普遍比较难打，而且数量惊人。在帮派中叫上自己的好友结伴而行是最为明智的选择——要不怎么叫帮派任务呢。

下面简要列出帮派任务的要求、接受地点以及任务奖励：

1级帮派任务：训练帮众

任务要求： 等级50级，杀20个花和尚

接受地点： 七侠镇帮派任务使者

任务奖励： 49 320点经验值

2级帮派任务：战术演习

任务要求： 等级50级，杀30个花和尚

接受地点： 七侠镇帮派任务使者

任务奖励： 73 980点经验值

3级帮派任务：收集材料

任务要求： 等级50级，杀40个花和尚

接受地点： 七侠镇帮派任务使者

任务奖励： 98 640点经验值

4级帮派任务：物资储备

任务要求： 帮派等级4级；等级50级，杀50个花和尚；等级60级，杀50个皇城剑士

接受地点： 七侠镇帮派任务使者

任务奖励： 等级50级为123 300点经验值，等级60级为457 200点经验值

5级帮派任务：帮派考验

任务要求： 帮派等级5级；等级50级以上，杀99个黄雷使者（烙印之迹2层）或小火龙（梦境七侠镇）或矿洞术士（修罗之池）

接受地点： 七侠镇帮派任务使者

任务奖励： 完美精炼石一颗

任务说明： 帮派贡献度大于30 000且能交上1块普通精炼石的玩家才能接受任务

5级帮派任务：扩张地盘

任务要求： 等级50级，杀60个花和尚；等级60级，杀60个皇城剑士

接受地点： 七侠镇帮派任务使者

任务奖励： 等级50级为147 960点经验值，等级60级为548 640点经验值

6级帮派任务：扩张堂口

任务要求： 等级60级，杀70个皇城剑士；等级70级，杀70个叛军士兵

接受地点： 京城高级帮派任务使者

任务奖励： 等级60级为640 080点经验值，等级70级为1 400 000点以上经验值

任务说明： 完成后自动获得经验值，与扩张地盘只能任选其一

帮派任务的注意事项

1.以上任务中，花和尚的位置在十八里铺南郊，皇城剑士在皇陵南郊至皇家猎场之间，叛军士兵在叠翠岭附近。

2.当帮派升为5级后，除了可接到5级帮派任务外，还可以从1～4级中接受一个任务。帮派任务每天只能做一次，一些帮派任务如果放弃的话就只能等到明天再接了。

3.烙印之迹2层的黄雷使者拥有缠绕技能，建议玩家佩戴高抗缠绕的装备；梦境七侠镇中的小火龙拥有沉默属性，建议玩家佩戴高抗沉默的装备；修罗之池的矿洞术士拥有眩晕属性，建议佩戴高抗眩晕的装备。以上抗性最好都加到50以上，这样效果才会更加明显。这3个副本中怪物的攻击力强大、数量众多，所以要带上足够的药品，队伍中必须有医生。P

武林外传 ●制作：完美时空 ●运营：完美时空 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.wulin2.com.cn



《激战》迎来全面公测，活动请来“小胖”助阵；《大话西游Ⅱ》求贤如渴，科举题目你来出。请看本期《大软网游报》。

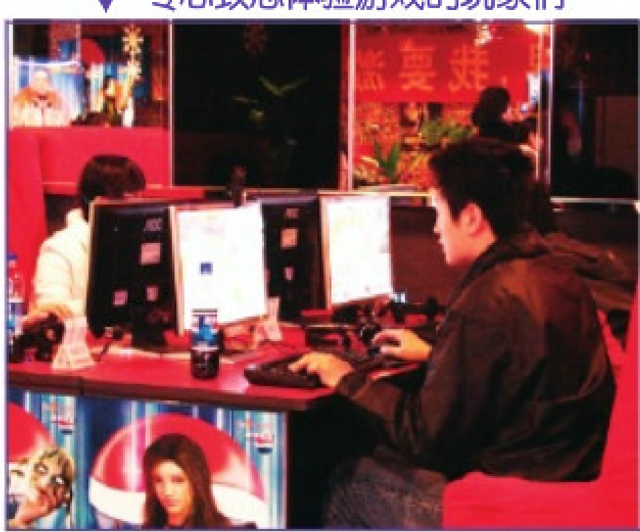
头条 《激战》公测全国推广 “小胖”助阵北京活动

特约通讯员老五报道 3月7日在北京“五色鸟”网吧，来自北京地区的众多玩家参加了第九城市举办的“《激战》全面公测九大城市千人网吧免费玩”大型用户活动。这次活动是为了迎接同日开始的《激战》公测而在全国9个城市举办的。北京站的活动不但吸引了玩家参与，网络红人“小胖”也突然出现在现场，给玩家们带来了不小的惊喜。

当记者中午前来到活动现场时，最大的感受就是现场气氛非常热烈。大屏幕电视上，正循环播放着《激战》的宣传动画和游戏比赛录像。虽然活动到12点才正式开始，但大批玩家早早就来到现场，抢占大屏幕前的座位。活动现场举办了玩家体验活动并组织了游戏比赛。从现场玩家的反映看，大家觉得《激战》是款非常好的游戏，不是单纯的打打杀杀，而是非常讲究职业、技能的搭配以及团队的配合，不像某些游戏只是不停地打怪。为了更好地突出本次活动的效果，主办方特意聘请了小胖来担任活动主持人。当小胖身着一身僧侣的行头出现在现场时，引起了周围的一片骚动。12点整，小胖宣布《激战》公测正式开始。活动大厅里一下子安静了许多，几乎所有玩家都进入了游戏。没有抢到机器的玩家则站在其他人身后观看，不时评论几句。而抢到座位的玩家则在游戏中奋力厮杀，有些人还去打随机PvP。


▲ 小胖光临，北京活动现场好不热闹


▲ 上海活动现场的战士Cosplay

▼ 专心致志体验游戏的玩家们


▼ 第九城市高层也来到上海活动现场


活动期间，一些在“五色鸟”网吧上网的其他游戏玩家也被吸引过来，凑上前来观看游戏过程。有的玩家跃跃欲试，但刚上手时对操作不是很熟悉。这时，活动主办方在网吧里聘请了一些非常有经验的玩家担任教练，向那些从没接触过《激战》的玩家传授一些简单的游戏技巧。这种体贴的做法让现场一些玩家对游戏产生了浓厚兴趣。

焦点 妙手可得兵器之冠 《无限乾坤》发起比武大赛

特约通讯员灼灼报道 日前，免费手机网游《无限乾坤》的第2届“妙手可得兵器之冠”比武大赛拉开了帷幕。各种武功的高手齐聚华山，以决胜负。其中“拳宗”称号的争夺尤为激烈。最后，是经验值相对较低、使一品断魂手的“啃”连克三大高手，将“拳宗”称号收入囊中。

要了解他如何在比赛中取胜，首先要来了解一下《无限乾坤》中空手类武功的特点。一方面，各门派空手武功的招式及攻击对手的部位都有所不同；另一方面，因为每次攻击的力度是一定的，所以攻击速度越快，攻击力就会越强。空手武功的这两种特点就影响了护甲的选择，因此在比赛中，啃作出了一个大胆选择，就是牺牲出招速度，选择了最沉重但覆盖率最高、对一品断魂手攻击四肢的招式防御最有效的铠甲，来对付自己的同门师兄。最后，他以绝对优势淘汰了对手，进入决赛。

决赛中，啃遭遇的是武当派高手。因为游戏还未开放头部护甲，因此面对主要攻击头部的太极拳，啃选择了重量较轻、可兼顾防御与出招速度的胸甲。对手则作了一个折中选择，穿了鳞甲。比赛开始后，武当派选手明显处于上风，但随着比赛的进行，两人的剩余血量渐渐接近。关键时刻啃只剩下1格血，对手也只剩下4格血。最后一次攻击啃幸运地击中了对手，而自己则躲过了致命攻击，结果以1格血的微弱优势艰难获胜。

活动 我的科举我做主 《大话西游II》求贤若渴

特约通讯员雷德报道 大唐盛世，人才济济，无数文人才子欲在科举中金榜题名、名扬天下。但这可难倒了求才心切的唐王李世民，一人之智怎能应对天下文人呢？于是他昭告天下，凡能提供科举题目者皆为贤士，定予重用。

自从2005年7月《大话西游Ⅱ》开设“御前科举”以来，颇具传统气息的游戏形式受到了玩家的广泛喜爱。但问题是，科举的题目也要常换常新。现在，网易已在《大话西游Ⅱ》官方网站开设了“我的科举，我做主”大型科举题库征集活动。玩家官方网站后，输入自己在游戏中的ID等用户信息，就可参与科举活动，选择地理、文学、常识等不同类别来出题。玩家上传的题目直接汇总成一个题库，每次活动之前从该题库中随机抽取一定题目作为科举题。而玩家获得的奖励也很有趣：以题目答错率，即一个题目在所有服务器科举活动中被玩家答错的次数计算，玩家出错率最高的120个题目的出题者将获得从一等奖到鼓励奖不等的奖励。


▲ 参加科举考试的玩家挤破了头

如此"惊天动地"
摩力游“被砸”事件回放



■北京 L.J.

如果不是因为一次公司被玩家“怒砸”的事件，恐怕不会有更多人知道摩力游及一款叫做《惊天动地》的网络游戏，然而在2007年3月，摩力游和它的《惊天动地》真的通过一件“惊天动地”般的事件让整个游戏圈对他们有了新的认识。而这件事从它发生、发展到暂告一个段落的全过程，也因为事件当事者的三缄其口及网络看客们的七嘴八舌变成了一桩轰动一时的奇事。

一朝封停12万

在3月份和摩力游相关的一系列事件发生前，一切看上去都是再正常不过。摩力游的前身上海嘉思华数字娱乐有限公司是以一家原创开发团队的身份进入人们视线的。2005年8月，嘉思华自主研发的卡通风格网络游戏——《海盗王Online》顺利公测，就在这前后，嘉思华宣布联合摩力集团，推出名为“摩力游”的综合娱乐平台，公司随后还运营了根据香港漫画改编的网络游戏《龙虎门》。2006年3月，嘉思华正式宣布更名为摩力游，其更名后的最大举措就是宣布运营由韩国ESTsoft开发的网络游戏Cabal Online，这款游戏在我国台湾省被译为《黑色阴谋》，在内地则被定名为《惊天动地》。

在签下《惊天动地》之后，摩力游以罕有的速度开始了游戏的推广工作，签约后仅20多天就宣布开始内测，而且成绩斐然。按照当时摩力游官方发布的新闻稿的说法，内测开始后“每天注册用户超过20万人，内测6天客户端下载次数累计近500万”。整整一个月后，《惊天动地》宣布公测，一切似乎都在向好的方向发展，但和所有中国网络游戏运营商一样，火热的《惊天动地》也迅速成为以盈利为目的的外挂开发者的目标。一些有名的《惊天动地》外挂，如惊天王、惊天大炮等，则在游戏公测后不到一个月的时间内“顺利实现”了“收费运营”，显然，为了玩游戏而选择购买“大炮点卡充值”的玩家不在少数。在此期间，摩力游方面对愈演愈烈的外挂攻势也不是没有采取过措施。《惊天动地》官方网站于1月26日发布的“外挂账号处理名单”足足有37页之多，但与此同时，我们从“惊天大炮官方网”的更新日志里很难看到游戏官方针对该外挂采取过何种措施。直到2月12日，“惊天大炮官方网”突然宣称，“大炮服务器遭受攻击，维护需要一段时间”。此后，惊天大炮的每次版本更新都明确提醒玩家：“请大家停止使用之前的所有版本，否则必然被封号。”显然从此时开始，官方反外挂的力度开始渐渐加强了。进入3月以后，《惊天动地》官方网站上开始宣传一种名为“死亡笔记”的反外挂程序，在官网的系统公告中，发布者以一种奇怪的口吻幽幽地写道：“死亡笔记，外挂使用者的墓碑。若你是被封禁的外挂使用者，你将在这里查到你的名字。”也许没有人意识到，这就是几天后网络游戏行业一条轰动新闻的前奏。3月5日，摩力游发布官方新闻稿，称“我们怀着很沉痛的心情宣布，截止到今天为止，我们已经暂时冻结了12万个使用外挂程序的账号的服务……摩力游公司以自己的实际行动表明：我们将一如既往地严打外挂，绝不手软！”

网上发布的照片，看起来玩家已完全“占领”了这里



封外挂是引爆这一事件的关键，尽管惊天大炮已不再发布，但惊天王到本文截稿时仍在正常更新

为什么要“砸”摩力游？

事情到了这一步，玩家违规用外挂、官方照章封外挂，这本是天经地义的事，然而，谁也没有想到事态的发展会急转直下。据一些网友披露，在封停12万账号的次日，就开始有上海及周边地区被封号的玩家到摩力游公司聚集，试图向摩力游公司讨个说法，6日和7日两天内，前来公司的玩家络绎不绝。据报道，“部分玩家出现过激行为，在游戏公司门口示威声讨，并与该公司保安发生一定程度的肢体冲突，使得事发现场一片狼籍。该公司也因玩家冲击，一度断电断网并暂时关闭了游戏官网论坛。”3月8日凌晨，一个ID为“我草死你mly”的网友在新浪游戏论坛发帖，题为“MLY被我们

砸了，大家解气了不？”帖子中贴出了数张摩力游公司前台和公司内部的照片，部分照片显示有人在前台和办公室墙上涂鸦，写有“欺骗玩家”“还我钞票”等字样。还有的照片上可看到玩家挤在办公室里与摩力游公司的人员对峙，地上则是一片狼藉。帖子作者只写了一句话：“这是我们3月7日砸的内容，大家欣赏下，顶上去。”

这些年来，在中国投入运营的网络游戏有数百款之多，但之前却从未发生过如此“惊天动地”的集体行为。而在事件发生后，在各大游戏论坛声援这些“勇敢的玩家”的声音也是此起彼伏，显然，玩家的愤怒有他们的理由。笔者曾试图联系在冲突现场拍下照片和视频的玩家，但遗憾的是未能如愿。经过侧面了解，玩家的诉求大致有两点，一是误封账号。有相当数量的玩家在事后声称，他们从未使用过任何外挂程序，但同样被封了账号，这样的“冤假错案”看来不是个别现象。而被封号后玩家花钱购买的各种限时道具和VIP服务是否还存在则前景不明，“花了这么多钱一下子就全没有了”。二是何时解封。摩力游在3月7日发布的“违规账号处理说明”中首次明确，“对使用非法外挂程序角色所在分区账号进行为期30天的停权处罚后，再给予解封账号。”而且特别注明，“被30天停权处罚账号内全部角色身上所有购买的限时产品（包括各种限时道具和VIP服务）将被顺延，即在30天处罚停权结束后可继续使用未使用完的服务。”但此说明是在3月7日下午发布的，即使在这一说明发布后，仍有部分激进的玩家在网上宣称，“4月5日刚好是清明节，到时候不解封就继续砸你们”。



发生冲突的地方几天后已摆满了各界的慰问花篮



愤怒的玩家用各种形式表达自己的不满

当然，也有人会提出这样的问题：外挂早就有了，为什么早不封晚不封？也许这就涉及到了一些深层次的问题。据了解，《惊天动地》作为一款“免费”网游，是依靠道具买卖来实现盈利的，服装、各种药水都是其中必备的收费道具。可“在《惊天动地》公测两个星期后，摩力游就对游戏的数据进行了大幅修改，下调了经验值与掉宝率，引起了玩家的不满。可是稍后玩家就发现，这一改动其实是为了游戏新推出的VIP服务而设置的，因为VIP服务提供额外25%经验值与掉宝率。”一名玩家这样告诉笔者。“另外，游戏在此时还修改了手动练技能的方式，使玩家练技能的速度大幅下降，就好比以前要2天，现在要20天。”在许多玩家看来，这些“修改措施”让他们在游戏中“骑虎难下”，如果要想在游戏中生存下去，那么用外挂就变成了一条捷径，而且挂与不挂，效果差别很大。在笔者接触到的玩家中，大多承认自己用了外挂而被封了号，但他们在封号后的反应则完全理直气壮。一名比较理智的玩家解释道：“这主要是大家觉得官方缺乏应对外挂措施，以至于有传言说这些外挂根本是公司自己做的，加上一些冒牌官网上提供外挂下载，这更激起了一些玩家的无名火。”看来，这一事件发展到“怒砸”的地步，更多是源自玩家一种被压迫的心理，因为他们觉得自己是迫不得已才用外挂的。

解封秀

当然，我们应该明确，即使玩家们有万般道理，到公司门前“闹事”毕竟是不对的。有位玩家的看法很有代表性，他说：“游戏就是游戏，运营公司定下了游戏规则，你在注册游戏账号时同意了用户协议，这表明你也认可了这个游戏规则。如果你忍无可忍，觉得人家骗钱，完全可以不陪他们玩。为什么有那么多人现在只知道破口大骂，不想想自己为这个游戏送了多少钱呢？”显然，这件事发生之后，被描述成受害者的玩家有值得同情的一面，但现实却是法不容情。从事后摩力游方面发布的消息来看，已有数名参与此次事件的玩家被警方拘留。

事件发生后，《惊天动地》的官方网站在3月12日也一度遭受黑客攻击无法访问。就在人们猜测摩力游的反应时，一直以铁腕示人的摩力游却意外转换了口径，推出了一系列与解封账号有关的措施。除了在《惊天动地》官方网站大张旗鼓推广“反外挂宣传月”，占领舆论阵地外，最令人不知所措的就是以参加义务“献血”换取账号解封的活动了。

3月18日，摩力游组织部分玩家在上海市南京路步行街一起参与“无偿”献血的公益活动。按照官方新闻稿的说法，活动结束后，“为了表彰众多玩家的爱心举措，摩力游公司对现场玩家进行了登记，对于之前曾因使用外挂被冻结封停账号的玩家，摩力游公司更一次性予以解封。”也因此，这件事被某些玩家称作“玩游戏玩出血来”。到本文截稿前为止，摩力游已通过多个渠道发起了解封账号的活动。除了献血解封外，比较有影响的还有公会反外挂声明活动：只要由公会会长发起一份支持摩力游反外挂活动的书面声明，传真到该公司，经确认后会给予该公会10个账号减免15天停封时间的“减刑”处理（只针对已进驻官方公会并完成申诉流程的用户）。此外，玩家还可参加“我，惊天动地”大型征文活动，只要将一篇500字以上、以反外挂为主题的游戏心情文章发给摩力游，并在征文中获奖，这名玩家就可为任何一名被封停30天的账号减封2天时间的处理。至此，摩力游封停12万游戏账号的铁腕变成了一场光怪陆离的“解封秀”。


摩力游用去敬老院献爱心等活动塑造正面形象，但这次献血解封的活动还是引起了争议

我们很难评判这些解封措施是否与玩家的“讨伐”声浪有关，我们也很难评判这次封号事件到底是毁了一款游戏，还是让一家公司更为有名。解封是剂灵丹妙药，封号——声讨——解封，即使有人因封号拂袖而去，但也有人因解封心满意足，似乎一切事情都回到了正常的轨道。那些在封号之初要砸、要起诉摩力游的玩家似乎渐渐平息了怒火，那些试图讨论道具收费模式利弊的博客作者暂时也没了下文。当读者看到这篇文章时，会不会当一切都没有发生过呢？

编者注：本文仅代表作者观点，所引用语句部分来自网络，与本刊立场无关。

龙井茶里掺可乐——《翡翠帝国》(Jade Empire)

■贵州 yago（本刊特约作者）



我对面站着一位年轻人，细长的双眼和下拧的唇角显出一股狠劲，只是那过大的鼻翼和狭小的脑门让他多了几分蠢相。这个人叫小高，我在双川镇武馆里的死对头和情敌，他仗着自己的父亲是帝国中数一数二的富商，一向不把所有人放在眼里。双川镇武馆里从我这个大师兄到看门的小师弟全都不喜欢他，但这厮依然怀着无敌自信向师妹晨星展开了炽热攻势。一想到貌美如花的师妹不得不忍受他的纠缠，我立时捏紧了拳头！晨星师妹那副沉鱼落雁国色天香的容貌随即浮现在脑海中：巨大的脸盘子，高耸入云的颧骨，还有那对性感肥厚的朱唇，那些都应该是我的，当然还有那身半旗袍半超短裙的前卫扮相，统统都应该是属于我纹身裸男明猛的！

“千刃式！”我大吼一声跃入场中，两记弹腿逼得小高连退不止，天浪重击！之后又是千刃重击！波谐连击达成！那个敢和我作对的烂人像滩烂泥一样扑通倒地。场外负责裁判的笑面山大哥吼道：“明猛胜！”闻得此言我虎躯一震，没想到成功来得竟如此轻松，再看场外人群中的晨星师妹也是娇躯一震，一对袖珍丹凤眼如火如荼，若不是师父也在堂前，她恐怕早已飞扑过来奉上法式香辣热吻。谁也没有注意到，在这个时空位面之外还有一双眼睛始终注视着这一切，突然眼睛的主人肥躯一震，随即拖过椅子旁的痰盂大口呕吐起来，间隙中听得此君哆哆嗦嗦咒骂道：“奶奶的，Bioware这搞的是啥玩意儿啊！”



不服输的小高



我的迷人师妹晨星

5年多以前，微软公司推出Xbox游戏机，为了让大家都去买它的游戏机，公司想方设法拉了不少软件商为Xbox开发游戏，作为RPG界名宿的加拿大Bioware公司自然也在笼络名单中。就算不给盖茨哥面子，看在家用机游戏软件利润丰厚的面子上，Bioware的兄弟们也不能不趟这道浑水。不过他们可能被这么多年的龙与地下城题材搞烦了，加上《卧虎藏龙》等华语功夫片杀入好莱坞的冲击影响，大当家的当即拍板要搞中国功夫游戏。功夫是什么？是有流派有招式的格击术，对整天盘弄种族职业和特技的人来说这些都好办。可光有功夫还不行啊，还缺个可以施展功夫的时空位面，在那种叫武林的世界里，无数男女老少不喜上班不爱种田，只热衷于实践拳头才是硬道理的伟大定律，那咱就搞个武林吧，Bioware大当家语重心长地如是说。于是，一个叫《翡翠帝国》的具有Bioware特色的武林世界诞生了。

2007年伊始，《翡翠帝国》被搬到PC平台上，由2K Games代理的PC特别移植版使游戏中可选的主角数增加到7位，此外还对游戏画面作了大量优化，但这些修修补补的把戏显然都没有功夫两个字令人心动，毕竟在男性国人里要说对功夫没一点兴趣的恐怕也真找不出几个来。《翡翠帝国》里的功夫没有门派之分，它们就像树上自然成熟后落下的苹果，又像野地里无主的珍珠，只有功效性而无背景文化渊源，师父、朋友、路人只要情投意合随时可能会授以主角武功，看到武林中祸害千年的门派偏见之争被Bioware一举荡除，在下激动得不禁又是肥躯一震。游戏中的武功被称为招式，各种招式根据不同特性被划分为武术系、武器系、法术系、幻化系和辅助系五大流派。招式分类的主要作用是克制不同敌人，因为大多数敌人会对某类招式免疫，要想迅速击倒对方就必须针对其弱点施展相应招式，例如鬼魂类敌人就不怕武器系和辅助系招式，玩家只能使用其它系招式攻击它们。主人公要想走遍江湖无敌手必须修习多种不同类别的招式，对敌作战中一种不行可以立刻换另一种。招式之间的配合能达成威力巨大的连击必杀绝技，发动连击时玩家需要先以具有连击启动功能的招式重击命中对方，然后再切换到具有连击终结功能的招式重击命中对方，被连击打中的敌人除Boss和鬼魂类怪物外一律秒杀。

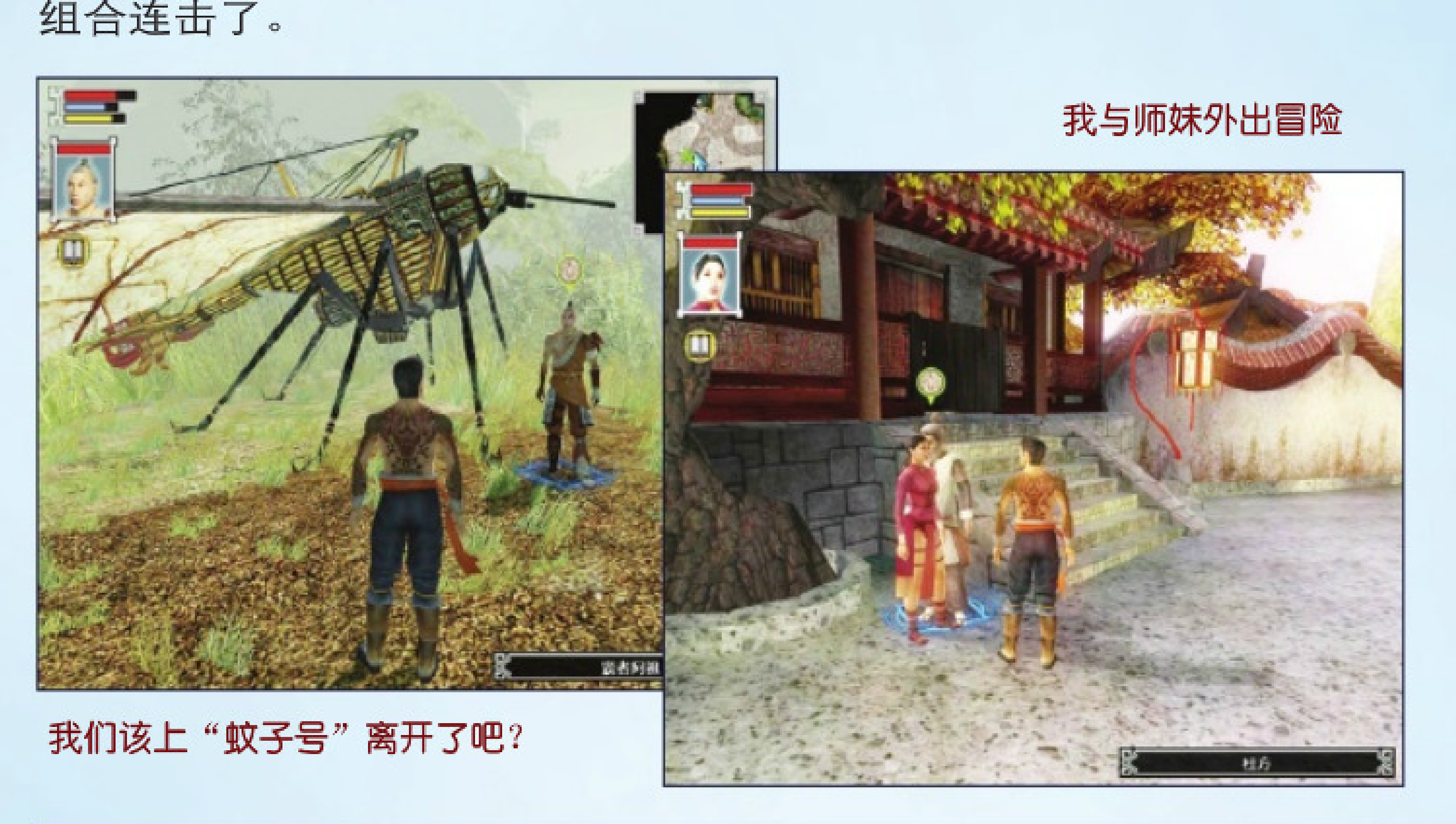



皇帝海·孙与他的心腹

通过实战中对各种招式逐一测试后，在下痛苦地发现，别看各系把式身形效果不一样，但战斗模式基本上都遵循西洋拳击套路，当敌人未在防御状态时轻拳快攻，对方防御时立即闪开待机或以重击突破，根本没有与对手实打实的碰撞，一味追求寻找空档快速伤敌，如遇对手还击则迅速转入防御或闪避。对付多名敌人时更是成了游击战，满场乱跑乱跳活像只兔子，这里打一拳那里踢一腿，看准对方脱离防御状态立刻扑上去施以疯狂快攻扩大战果。这样的攻击设定对玩家的反应速度有较高要求，但却完全脱离了武术近身搏击的乐趣，没有肢体切磋的微妙格档，也没有见招拆招的灵活变通，更没有拳掌指等特殊模式的攻击手段，攻防双方全是纯粹的主动与被动关系，仿佛拳击台上的两名拳师，蹦来闪去寻机击中对方，但绝不轻易纠缠在一起。


这位大姐好标致啊

虽然攻击套路过于单调，但《翡翠帝国》里的招式设定也并非一无是处。各种招式动作还是够专业，例如天浪式一招一式与太极拳如出一辙，神击式的开场双连环腿给人印象深刻，遗憾的是每种招式最多不过就3个动作，翻来覆去再没有变化。游戏中人物属性只有体力、灵力和集中力3项，灵力等同于武侠小说中的内力，战斗中按E键即可将内力融入招式之中，这样攻击的威力会更大，但也会消耗灵力。灵力的另一作用是可随时转换为生命值补充战斗中损失的血槽，至于将灵力用来提升攻击力还是留着补血，就看玩家自己选择了。集中力的设定有点画蛇添足，按F键可启动类似子弹时间的慢动作模式，玩家可借此机会快速攻击或逃避，这种模式下集中力会持续消耗，集中力耗尽后慢动作模式自动结束，另外使用兵器作战也需要消耗集中力。无论是灵力还是集中力都能通过在野外找到的神龛迅速补满，战斗中还可使用吸星大法等辅助系招式从敌人身上偷取灵力。这些设定大体上还是与我们所熟知的武林世界相似，只是战斗中操作起来相当复杂，造成这种情况的主要原因是战斗节奏太快，大师（普通）难度模式下敌我双方进攻速度都疾如闪电，敌人很少有站在那里发愣的，他们总会迅速从四面八方围殴主角，而且又懂得变换招式对症下药，真是一点江湖道义都不讲。如果主角呆守一处防御迟早会被敌人重招突破，所以必须时刻不停地游走跑动，在这种情况下连切换不同招式都很紧张，更别提组合连击了。


我们该上“蚊子号”离开了吧？

我与师妹外出冒险

与形似神非但至少还有点娱乐性的武功设定相比，本作的世界观和人设简直是逆天级别的恶搞。古老的翡翠帝国同时容纳了多个时空朝代特有的噱头，建筑风格基本保持为明清风格，但人物衣着可就乱了套，既有秦兵马俑造型的帝国军士兵也有穿半截旗袍的师妹，甚至还有位京剧花旦脸的刺客头目，强盗刺客们无不头戴斗笠，乡下农夫的打扮怎么看都像是大阪城外的佃农，凡此种种游戏中层出不穷，只要不是读书时历史没及格的朋友看了都会惊得瞠目结舌。根据男主角们大多裸着上半身来判断，翡翠帝国多半处于低纬度亚热带地区，该地气温常年居高不下，因此猛男们多以光膀子为美。游戏中人物对话与心理活动路数也全套洋派作风，晨星师妹喜欢谈男主角对她的情感，如果最后恋情成功还真有场热吻戏。主角的老师孙立被大家直呼为立师父，照这意思我们也该称霍元甲为甲师父，黄飞鸿为鸿师父了。满世界乱放的书架里有不少古籍大谈东方味道十足的生死善恶哲理，可惜那大段文不及意的英文描述让人看得云里来雾里去，索性还是抛开书本挥舞拳脚打个痛快罢了。这游戏里唯一值得玩味的是善恶路线设定，当个处处落井下石的握拳之道恶徒远比选择开掌之道做个善人具有更高挑战性，Bioware已经让这个世界充满了恶搞的气息，如果不立志当个十恶不赦的坏蛋又怎么对得起这大好环境及那3种不同结局呢？


各种招式可以进一步提升威力

如果阁下是金庸武侠小说的忠实信徒，本人奉劝你千万不要在没有心理准备的情况下去玩《翡翠帝国》，那里没有少林武当等你所憧憬的功夫梦，整部游戏给人的感觉就像是掺了可乐的龙井茶，你唯一能体验的就是捉迷藏似的游击战，还有你身后那位高颧骨单眼皮看上去比你大10岁的大嘴师妹。现在明白了吧，为什么桀骜不驯的小高要故意败在你手下，难道你没有发现，在倒地的瞬间，他脸上隐约有一丝解脱后的轻松微笑？

病毒、生物武器、生化兵器
——《生化危机》世界观的简要生物解析

■江苏 十大恶劣天气



顽固不化的病毒

在生物世界中，杀死一头大象的难度要远远低于杀死一个病毒，这是因为大象是一种高级生命形式，拥有复杂的生命系统。越复杂的东西，可供外界攻击的弱点往往越多，通过攻击它的循环、神经等系统，都可导致这一生命死亡。而病毒的结构相当简单，简单到它仅仅由酸长链和蛋白质外壳构成。病毒没有自己的代谢机构，没有酶系统，或者我们可以说，病毒并不是完整的生命形式，没有感染宿主细胞的病毒，仅仅只是没有任何生命活动也不能独立自我繁殖的物质。对于没有生命特征的病毒而言，就像我们无法“杀死”一块石头，“消灭”一个病毒也是相当困难的。

核酸很有可能是地球上最早的生命形式，核酸的复制需要周围环境来提供养料。当地球的海洋形成之后，环境发生了很大的改变，被融入海水中的核酸，其周围的物质密度变得稀薄，因此为了保证自己的存活，核酸周围形成一层细胞膜，类似牧场的栅栏，把用于自身复制的原料“圈”在自己周围。而另一类核酸并没有完成这个进化，随着地球环境的改变，它们已无法完成自身的复制，因此必须侵入其他的生命细胞中才能生存，这就是一种新的寄生生命方式——病毒。那些没有找到宿主的病毒也并不会被饿死，由于它们没有生命特征，只要没有外界干扰，它们就可以永久休眠下去。人们谈虎色变的HIV、埃波拉、禽流感，它们仅仅是病毒这一寄生生命形式中的一小部分。庆幸的是，大部分病毒并不是由于医学认知能力的不足而未被人类所了解，而是因为它们都处于人类世界以外的休眠状态之中，但如果人类打破了自然的平衡，就有可能打开这个潘多拉的盒子，比如南北极由于地球变暖而造成的冰川融化，就很有可能将埋藏在冰层下数百万年的恐怖病毒释放出来，游戏《怪形》（The Thing）所描述的就是这一幕。

古老的生物物种比人类的起源早亿万年，在地球上的恶劣时期中它们并没有消亡，这应该值得我们敬畏。《生化危机》（以下简称BIO）系列的故事背景中，“始祖病毒”就是在1960年由艾德华·艾修弗德与奥斯威鲁·E·史宾萨在女王蚁的基因中发现的古老病毒片段整合而成。由于病毒的感染需要宿主DNA和自身特性吻合才能完成，因此，和人类的近亲——灵长类动物共生的病毒往往对人类的危害性极大，电影《28天之后》中，将致命病毒传染给人类的是一群大猩猩；电影《恐怖地带》之中的宿主是一只非洲猴。



《生化危机——代号维罗尼卡》中摧毁了雨伞公司在南极的核心研究部门，这是雨伞公司分崩离析的关键

当病毒进入人体后，由于它们直接入侵健康的细胞，用自己的DNA替换原细胞的遗传物质，然后繁殖。一旦这个过程正式启动，外力就几乎没法干扰其进程，这也是为什么烈性病毒（甚至像流感）都没有特效药的原因，此时的大多数治疗只能以药物来控制病毒症状以延长患者生命，然后期待患者的免疫系统发生奇迹了。处于休眠状态的病毒并不是无法消灭的，但它们并不像一个漂浮在空中的塑料袋那样便于发现，即便再先进的科学仪器，也无法像核辐射探测器那样判断哪里受到了污染。

酒精的消毒作用，对于部分病毒是根本不构成威胁的，紫外线也不是泛用型的病毒杀手，至于常见的煮沸消毒，100摄氏度对于炭疽芽胞杆菌、破伤风芽胞杆菌而言仅仅只是“温水浴”。无论是游戏还是影视作品中，控制病毒爆发的“终极手段”都是超高温武器。在电影《恐怖地带》的开头，消灭莫塔巴病毒感染的扎伊尔雇佣兵营地的那枚从天而降的巨型炸弹，正是超高温武器的代表——空气燃料炸弹，其引爆后能释放出液态燃烧性汽雾，通过调整汽雾中液滴的大小、扩散速度及其它一些因素，达到瞬间覆盖战场所有空间的效果。它不像传统炸弹那样，爆炸威力由爆心向外逐层递减，其威力可以达到真正无孔不入的覆盖效果，凡是爆炸范围内空气能存在的地方，都会产生同样的高压、高温和负氧环境，杀死爆炸区域内的一切生物，即便是处于休眠状态的病毒也无法抵挡。

BIO3的结尾，为了掩盖事实真相执行“终极清洗”计划的，是那枚射向浣熊市的核弹。核弹的威力显然要比空气燃料炸弹大许多，但从核弹的破坏方式上看，这并不是一个彻底清除病毒的好办法。核武器的杀伤力由光辐射、冲击波、早期核辐射、电磁脉冲及放射性沾染构成，这5个要素中仅仅只有光辐射带来的高温对病毒有直接威胁，其他要素或受地形的影响，其威力无法像空气燃料炸弹那样均匀发挥，对病毒，甚至是僵尸根本都不构成任何威胁，如辐射（原因由T病毒的独特感染方式决定，在下文中会有解释）。考虑到是在和平状态下对本土实施核攻击，因此这枚核弹只可能是威力较小的战术核武器，因此即便是僵尸，也可能有部分在爆炸后被埋在废墟之中，甚至是直接存活下来，更不要说在下水道中大量携带病毒的老鼠了，当善后人员进入核爆地区清理时，其后果可想而知。当然，我们是拿所谓的“科学性”来钻一个游戏的牛角尖，毕竟在BIO3后期紧张的逃亡战之中，一枚袭来的核弹，其产生的压迫感是一架载着温压弹的C-130运输机所不能相比的。



T病毒的实质

自然界的病毒分为以流感为代表的温和病毒和以埃波拉为代表的烈性病毒。看到《生化危机》系列中那些由于病毒感染而变得恐怖无比的僵尸，也许不少人会毫不犹豫地将T病毒归为烈性病毒，而实际上，从病毒的感染方式来看，T病毒是不折不扣的“温和病毒”。



一个接触感染模式的病毒，很有可能在很短时间内变异成为空气传播

烈性病毒在感染正常细胞后，通过将自生RNA注入到宿主细胞内，进行RNA逆转录并利用宿主细胞的各种功能单位为自己制造出“外壳”，最终将转录出的RNA链装入制造好的壳里面。当然，此时无论复制出了多少的病毒个体，它们依然会被细胞膜包着，所以为了进行新一轮感染，就必须让细胞死亡，冲破细胞膜的束缚，从而让子代病毒和毒素释放出去，它的最终结果就是人体细胞的大量死亡所带来的各器官、各系统的衰竭。《恐怖地带》中当达斯汀·霍夫曼饰演的军医解剖第一个被感染致死的尸体时，发现他的内脏器官已经被病毒彻底溶解掉了。



人气大反派威斯克是BIO4中最大的胜利者

T病毒与上述烈性病毒的感染模式是截然相反的——它的设计目的决定了病毒绝对不能像埃波拉病毒那样迅速将宿主致于死命：T病毒在感染一个细胞时，先用酶在细胞表面溶一个小孔，然后注入自己的遗传物质，之后它会比较稳定地寄生在细胞中，细胞可以和病毒一起继续生存、增殖，细胞分裂出的子代细胞具备对同种病毒的免疫力。同时由于母体细胞的DNA被病毒改变，新产生的细胞本身也是一个新的感染体。

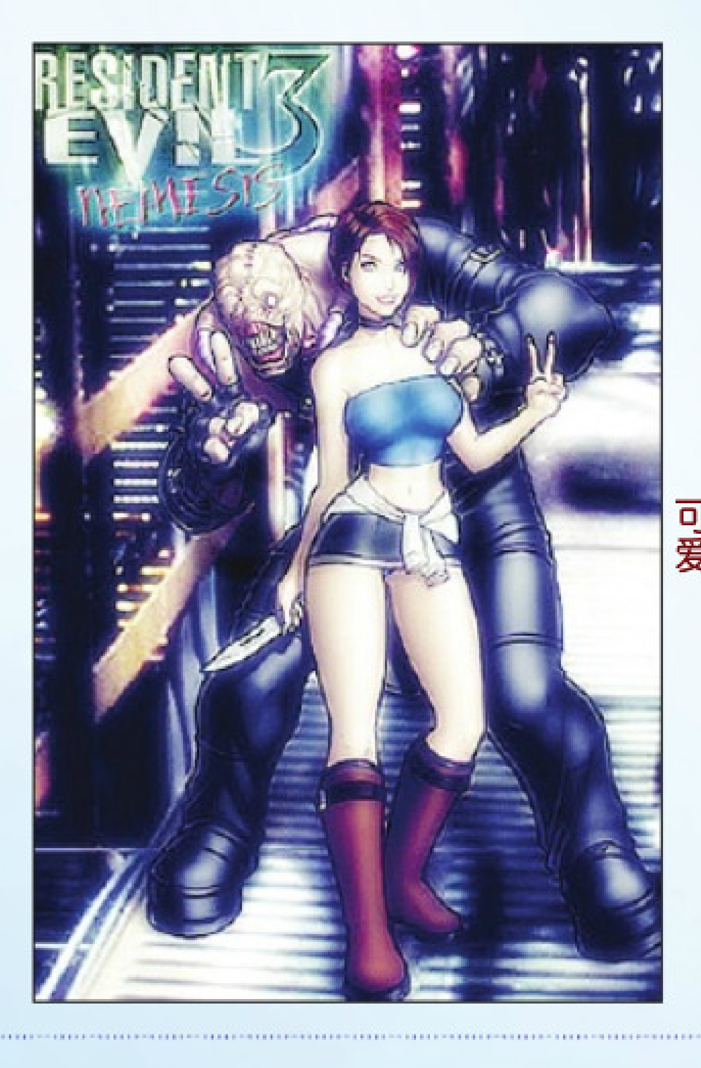


玛丽医生的药丸，对于真正的病毒而言可不那么有效

那么，为什么浣熊市被T病毒感染的人类面目狰狞、兽性大发呢？这是因为，T病毒的设计功能是让人体的新陈代谢速度加快，僵尸外表的腐烂正是由于这种新陈代谢速度过快而造成的。正如我们在剧烈运动后有强烈的饥饿感一样，为了获取新陈代谢所需的能量而追逐幸存者撕咬，僵尸的这种行为这完全出于动物觅食的本能。从“加速新陈代谢”这一功能来看，T病毒的某些特征可以给外科治疗方面提供一些划时代的治疗方案，比如挽救严重烧伤病人、治疗坏死组织方面，但安布雷拉并不是一个致力于医学研究的公司，更重要的是，T病毒极不稳定，一旦它进入人体，就无法对其实施有效的控制。

生物武器和生物兵器的区别

由于传染病而给对方军队造成的大量非战斗减员和恐慌情绪，往往比直观的火力杀伤更能引发对手的崩溃。1347年，当时鞑靼人围攻逃进克里米亚半岛卡发城的热那亚人，他们通过抛石机投射的大量鼠疫患者尸体，使得这座坚城几周后不攻自破。二战时期，一些国家专门成立了专职的生物武器研究单位，如臭名昭著的731部队、美国的达格威实验场、陆军传染病研究所等。生物武器之所以没有像核武器这样明目张胆地成为大国之间讹诈、遏制的“大棒”，其根本原因就在于在当今国与国之间的军事冲突之中，它已丧失了战略价值，甚至是战术价值。黑死病大爆发时期，英吉利海峡并没有阻隔黑死病梦魇般向英伦三岛的挺进，躲藏在木帆船甲板下的老鼠成为传播黑死病的媒介，今天令人谈虎色变的禽流感病毒可通过候鸟跨越整个欧亚大陆。在全球一体化的今天，一个国家悍然使用生物武器攻击另一个国家，一旦造成传染病的大流行，就不可能避免这种传染病会在本国内也同样爆发——只要有一个病例在本国发病，就可能在很短时间内以几何速度蔓延到很广的区域。



《生化危机3》中的追击者，当然，没有图中那么可爱

T病毒作为单纯的生物武器而言，最不“称职”的地方就是它的传播模式：可以在短时间内大范围爆发的疾病往往都是依靠空气传播，由于这种传播方式是看不见摸不着的，即便感染了病毒进入潜伏期的患者，依然有可能通过空气继续传播病毒。而T病毒依靠的是接触传播——即便和僵尸同吃同睡，只要不被它们咬上一口，你就绝对不可能有被感染的危险。和T病毒相比，G病毒几乎是无法传播的：G病毒具有改变感染者染色体的强大功能，它的感染模式类似时下的前沿科学——基因工程，G病毒对宿主的“基因”重新“施工”，“组装”成新的基因组合，可将人变异为各种恐怖的“终级生命形式”（参见BIO2中为自己注入G病毒的科学家威廉）。由于一种酶只能溶解特定种类的蛋白质，因此一种病毒能感染的生物种类也很有限，而具有基因改造能力的G病毒不但感染生物的种类有限，并且还会“挑”宿主的DNA，这就是说，G病毒必须根据宿主的DNA进行“订做”。威廉注入体内的就是为自己“特制”的G病毒，基于这个特性，绝大多数人在接触为特定某一个人“特制”的G病毒后，根本不可能发生感染的现象。因此我们看到BIO2中变异后的威廉将病毒回收部队瞬间全灭后，却没有造成类似僵尸咬过之后造成的感染体，特工亨克在遭遇袭击后依然幸存了下来，并且没有出现任何类似遭受僵尸攻击后的感染。


游戏《The Thing》改编自上世纪80年代拍摄的同名电影，这部电影中的恐怖病毒就隐藏在南极的冰原之下

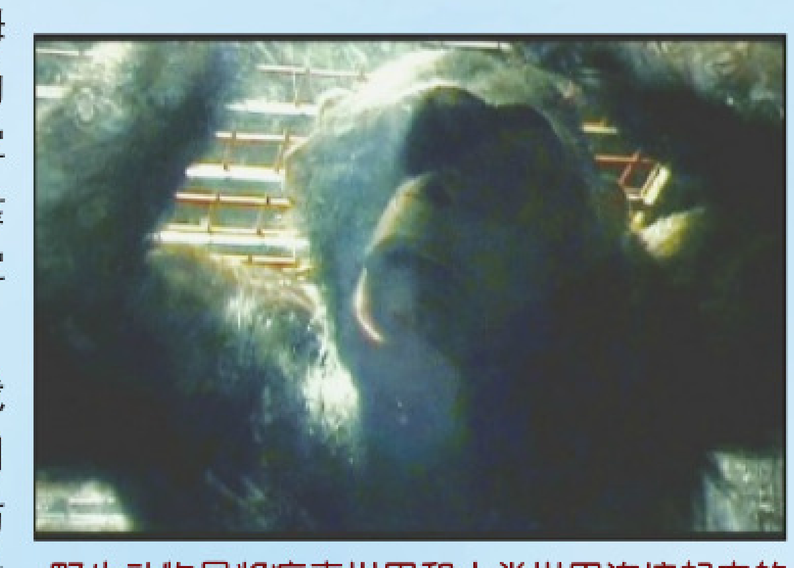


电影《28天之后》为我们描述了病毒爆发后的末日景象

T、G病毒的真实用途，就是打造以利卡（BIO2警察局天花板上的口水怪）、追击者、暴君量产型这些令人闻风丧胆的恐怖生物，这就是BIO系列特有的活体生物兵器（B.O.W）概念。

B.O.W并不是一个科幻名词，战国齐将田单使用的火牛阵、第一次布匿战争中出现在西西里岛上的伽太基战象、二战中苏军用于以自杀攻击方式摧毁德军坦克的狼狗……这些都是“活体生物兵器”的老祖宗。大量捕获野性十足的丛林霸王，并将其驯化为杀人兵器，形成强有力的战斗力，这在冷兵器时代也属于天方夜谭，因此，“活体生物兵器”仅仅只能作为刀光剑影的古战场中的一些点缀，如同一战在索姆河战役中首次登场的坦克，所带来的德军防线崩溃并不是依靠杀伤力，而是对敌军心理的震撼。

以坦克为例，我们可以看到这种泛用陆战兵器的特色：防护、杀伤力和可靠性的统一，“活体生化兵器”想投入实战，也必须具备这3个特色。以血肉之躯横行战场的这些“生物兵器”，显然在现代武器面前根本无法生存，所以必须对生物本身进行改造。因为它们的血肉之躯本质注定了自身的死穴所在，而这恰恰就是安布雷拉的病毒所能弥补的。T病毒“加速生物新陈代谢”的特性，可以让生物体本身受创后以惊人的速度复原，BIO3中的“追击者”就是这种特性的极致体现，吉尔最多只能将其“打倒”，除非用重武器将其肉身轰成碎片，否则根本无法将其杀死。人体经过T病毒的改造后，能够具备惊人的臂力、耐力、速度，甚至可以具备爬行动物的行动方式，即便是在赤手空拳的状态下，它依然具有惊人的杀伤力，在BIO3中用于追杀吉尔的“追击者”由于任务类型的关系，为了敏捷和速度，它没有携带太多武器，而在电影《生化危机2》中，这位仁兄除了耍了一把BIO3中的火箭筒以外，还抱着加特林火神炮大发神威，如果配合MK-19自动榴弹发射器和各种高科技辅助装备，相信它的威力还能得到进一步加强，只要几只就可以给敌方的军事基地、人口密集区造成巨大的灾难。


野生动物是将病毒世界和人类世界连接起来的“死亡桥梁”

如此看来，T病毒改造而来的怪物可谓是极其强悍的杀人兵器，但自古以来，决定武器是否能大规模装备的决定性因素并不仅仅只是杀伤力，而是“可靠性”。14世纪出现的火绳枪，其成本低廉、训练简便的特色并不能使战场从冷兵器时代迅速过渡到热兵器时代，因为早期火绳枪的可靠性极低，除了命中困难以外，无法点火、炸膛等事故都是其无法泛用的关键。通过上文，我们可以了解到T病毒本身也是极不稳定的，感染宿主的过程中如果不施加严密的干预和控制，就会让宿主变成僵尸这样的“次品”。事实上，在完美形态的“追击者”之前，安布雷拉一直受困于生化兵器的稳定性问题，比如暴君试作型的肌肉腐烂、心脏外露等问题，使其离开培养槽后根本无法长时间生存。即便在暴君的后续型号中解决了其生理方面的稳定性之后，依然无法作为武器使用，因为它们没有智能和意识，更没有执行命令的能力，一个杀伤力巨大的东西如果无法有效进行控制，当然也就没有成为武器的价值，试图控制“暴君·改”攻击S.T.A.R.S小队成员的威斯克反被自己的“武器”所杀就是一个例子。如何有效控制生物，使其像一支步枪那样“指哪打哪”，这才是“生物武器化”的关键。

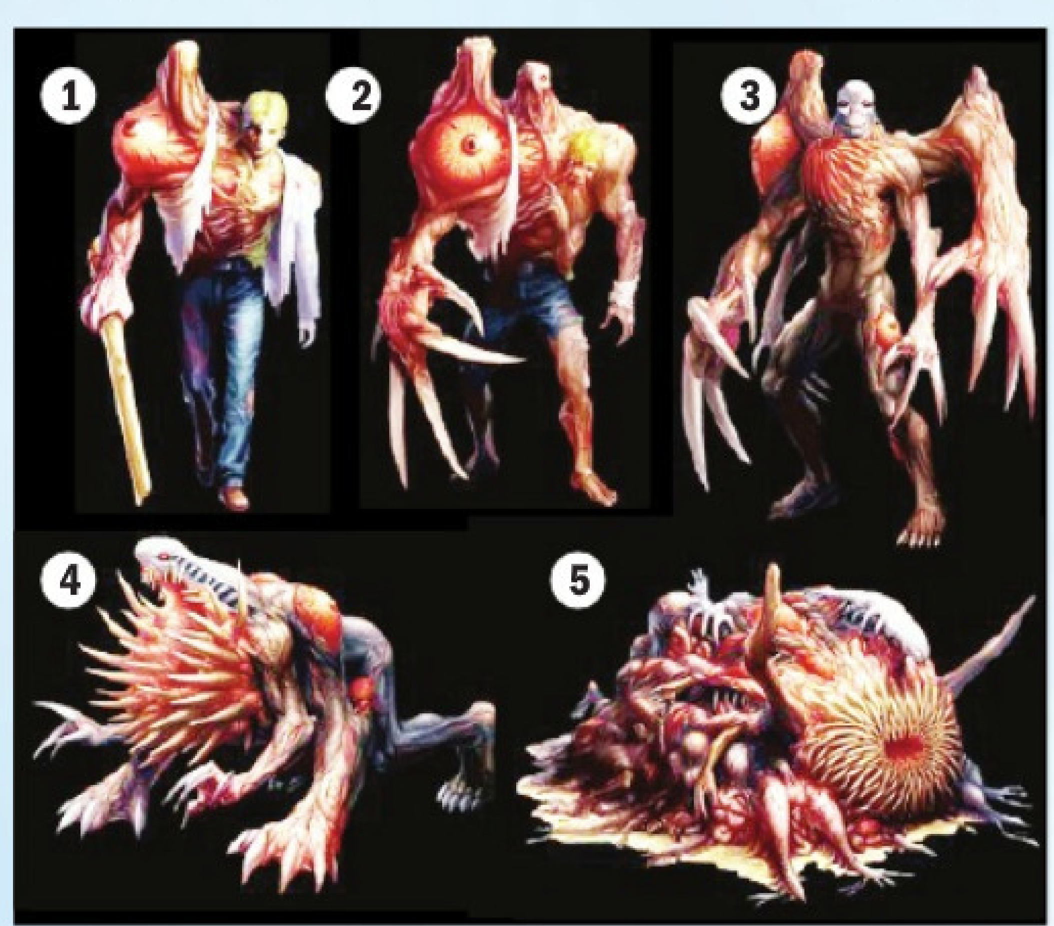
我们在BIO3中看到的如同猎狗一样忠实执行安布雷拉命令的“追击者”，它是“暴君”和NEMESIS寄生体融合的产物，堪称是暴君系列武器的“极品”。NEMESIS是一种以毒攻毒的物质，在T病毒所产生的新陈代谢达到临界点时（即宿主即将开始僵尸化），可迅速占领所有的T病毒，同时由脑脊液移动到脑部，取得人体的支配权，使生物兵器变成有智慧、可控制的活体，只有具备了这种“稳定性”，才能成为真正意义上的“武器”。而随着浣熊市的核爆和安布雷拉随后的崩溃，它们只有接受化为灰烬的结局。


合格的“活体生化兵器”不仅要抛弃僵尸那种极不稳定的生理，而且还要具备极高的可控性

BIO4中Las Plagas寄生虫和T/G病毒的关系

在BIO4中消失的不但是系列陈旧的游戏方式，而且还有以病毒为主导的恐怖世界观，看似这款“生化”系列的正篇第4作除了几个熟悉的名字以外，和原故事已经没有太大联系了。那么威斯克费尽心机夺取的Las Plagas寄生虫究竟和两种致命病毒有什么关系呢？

通过前文，我们知道唯一具有实战价值的B.O.W兵器是寄生有NEMESIS的“追击者”，如果没有具有智能控制功能的NEMESIS寄生体，T病毒只能打造出连敌我都不分的怪物，而具有DNA改造功能的G病毒更是对NEMESIS不感冒，通过BIO中“女之试验体”的例子我们可以知道，G病毒甚至将NEMESIS寄生体都吞噬掉了。从此不难看出，NEMESIS是生化怪物由“僵尸”到“武器”过渡的关键，而负责量产制造的安布雷拉浣熊市地下工厂、负责新病毒研究的南极研究所和提供NEMESIS的欧洲分部已被彻底摧毁，随着政府的干预，安布雷拉已经不存在了。



G病毒可以在很短时间内完成基因的彻底改造，将地球生物几百万年的进化过程在瞬间完成，创造出所谓的“终极生命形态”。

所以，按照安布雷拉原先的复杂流程和昂贵代价培养出B.O.W，对于缺乏必要研发手段的秘密组织HCF而言是根本不可能做到的了——对他们来说，用现存的病毒样本培养怪物并不是难事，但使其“武器化”，就需要最为核心的要素——NEMESIS寄生体。显然，在BIO4中，他们找到了一种更为廉价的替代品——寄生虫Las Plagas。和NEMESIS相比，它的优势更为明显：这种虫能够短时间内在几乎任何生物体中创造出能令自身存活的共生环境，使它们可以不受宿主本身的限制而巧妙地在各个宿主间相互感应。这种寄生虫通过特定频率的声波来控制人体，并且使得宿主之间具有群居生物那种非常强烈的团结行为。在BIO4中，感染Las Plagas的村民智力并没有退化迹象，面对“入侵者”时表现出的合理分工、团结一致都是B.O.W所不具备的。如果说BIO3中的B.O.W类似于小股特种部队对敌后的破坏、骚扰，那么未来的BIO5中，Las Plagas则可以将它们变得“价廉物美”，量产化、智能化和群体化，使得僵尸变得正规化、军团化。BIO4的结尾对于正邪两方而言都是双赢的结局——里昂救出了总统千金，威斯克通过艾达获得了Las Plagas样本。在今年将要面世的BIO5中，我们会看到Las Plagas和T、G病毒组合后的新型B.O.W究竟具有什么样的恐怖威力，让我们拭目以待吧！

幽浮——余晖

新手指南

UFO AFTERLIGHT

■贵州 yago（本刊特约作者）



制作	IDEA Games
发行	Altar
类型	即时战略



《幽浮——余晖》完美地交代了两代前作留下的种种伏笔，这3部作品以不同角度描述了2004年到2054年间人类遭到外星人入侵而几近毁灭的科幻故事。《余生》在各方面都表现得很粗糙，《余震》的战术、战略、剧本样样精彩，可惜程序Bug较多，这次的《余晖》运行相对稳定，除后期某些战术场景载入时间过长外基本没有突然跳出等令人瞠目结舌的问题。源自《余生》的幽浮系统经过《余震》锤炼后在《余晖》里已表现得非常成熟，但这种既成定式的成熟同时也意味着退步，首先是剧情，整个剧本虎头蛇尾，缺乏《余震》里那种出人意料的跌宕起伏，感觉仿佛是为了补充前两代故事而草草编写。另外剧情自由度等同于零，很多环节都必须严格按照线性流程去做才能推动剧情发展，到最后也只有铲除兽人控制火星一种结局，这样单调的剧情实在是委屈了本作中强化的外交系统，如果能多有几种外星人在外交界面下尔虞我诈那才过瘾；其次战略决策的重要性远远压过战术层面，玩家的大部分精力都花在资源控制和科技研究上，人力资源的合理调配也成了重头戏，相比之下战术层面上不但武器种类遭到大量删减，战场尺寸与《余震》相比也明显缩水，室内战斗更有偷工减料之嫌，外星人基地都成了方盒子搭建的儿童迷宫，一旦遇敌战斗根本不存在地形影响因素；最后，科研系统依然缺乏指导性帮助，玩家在实验室中选择某项科技进行研究时并不知道它最终会导致什么新技术或新武器出现，第一次玩游戏的朋友如果想尽快造出狙击步枪、转管机炮也根本不知该从何下手，游戏主菜单里的最后一项百科辞典更是万恶，这个辞典只解释玩家已经研究出来的东西。《幽浮》的科研系统简直就是一张迷雾笼罩的蜘蛛网，可怜的新手玩家们只能像无头苍蝇一样盲目乱撞，这个问题到了《余晖》里也还没有解决，看来ALTAR公司已铁了心要保持科研系统的神秘。

数落了若干的弊病之后，如果不考虑这个系列源自当年大名鼎鼎的X—COM，如果不考虑前作《余生》和《余震》，仅把《余晖》作为一款独立的回合制战术策略游戏来看，它还是相当成功的——小组战术、策略经营、角色养成、团队管理这些关键要素它不但都有，而且都做得比同类游戏毫不逊色，未来色彩浓厚的科幻背景、丰富多样的战斗模式也让热衷此道的玩家们趋之若鹜。对那些喜欢慢节奏完美策略的脑力型玩家而言，这款游戏完全能让你变着花样研究上好几个月。

界面结构

《余晖》的游戏主界面与《余震》非常相似，只是中间的地球换成了火星，按住鼠标右键拖动可以任意角度转动火星球体模型。主界面下正上方有系统菜单（System menu）、基地（Base）、概览（Overview）、科研（Research）、生产（Production）、库存（Storage）、人员（People）、战斗小组（Squads）、装备（Equipment）、外交（Diplomacy）、百科辞典共11项功能菜单，当进入功能菜单后最左端的系统菜单会变成全球（Globe）选项，点击它可返回主界面。主界面下还可看到左右两侧有若干菜单条，点击页眉后菜单条会向外弹出变成信息提示框，左侧时间表下的3条从上至下分别为当前控制区域、当前研究项目、当前生产项目，右侧最上方两条弹出后可显示当前各种资源等级与火星环境参数，游戏中的资源共有金属（Metal）、燃料（Fuel）、化学品

（Chemicals）、水晶（Crystal）、贵金属（Noble Metals）、能源（Energy）、水（Wate）7种，每种资源只以资源级别值来计量，不再有囤积数量的概念，资源从0到7共分8个级别，要达到较高资源级别需占领更多出产该资源的区域，例如从0级升到2级需控制2处资源点，而从2级升到5级还需再夺取9处资源点。大量高端技术与超级武器都需要较高的资源级别才能研究和生产，因此某些资源级别的高低直接决定了玩家的实力。火星环境参数包括太阳辐射与环境恶劣程度的平均值，环境恶劣程度值有白昼和黑夜之分，等到后期对火星绿化度较高后这两个数字都会显著下降，那时候战斗小组不必装备高级防护服也能外出执行任务。当玩家点击当前可见的任意区域时，一个有关该区的信息框就会从下面弹出，框中可看到该区域的名称、当前控制派别名称以及该区域的特有资源。右侧再往下是当前任务数信息框和基地设施修建信息框，所有信息框在有新情况时都会出现相应顾问人员以语音提示并可能暂停游戏。玩家如果不希望看到游戏频繁暂停，可到系统菜单功能项的策略游戏设定（Strategic game）界面下重新定义各种情况是否需要暂停、日志记录和语音提示。日志是主界面正下方的那个信息滚动栏，很多时候玩家直接看它便能了解到新发生事件的详细信息。

基地（Base）管理界面下可看到火星基地的俯瞰图，左侧有5个可弹出的信息提示框，但玩家经常用到的是右侧的新造设施（New）键，点击它会弹出当前可造的基地设施列表，注意最上方还有外部设施（Exterior）与内部设施（Interior）两类之分，在技术允许前提下可修建的设施名称会出现在列表中，如果是红色则表示修建该设施所需的资源条件尚未得到满足，点击该设施名可看到具体信息。把鼠标移到基地俯瞰图上，左下方的3座白色球状舱室是内部工作舱，所有内部设施只能放置在球状舱室里，这些设施大部分仅占1格空间，但有的会有4格大小，每个工作舱最多只能提供16格的容纳空间，因此玩家在修建新设施时需合理利用剩余空间。注意看基地上方有5块区域是没有任何建筑的金属网台，这些地方可放置包括球形舱室在内的外部设施，初期需要建造的卫星通信天线也能放在这里，到中期研究出球形舱室（Domes）技术后玩家可增修球形舱室，不过若能利用好空间完全没必要增修舱室，因为到后期这些网台应该用来放置更重要的外部设施，例如金属仓库、燃料仓库、化学品仓库等。以鼠标左键点击基地内的各种设施可看到相关介绍、升级选项或摧毁选项，一些设施的升级非常重要，例如通信天线要升级后才能与地球联络，储水渠升级后基地可自行解决用水问题，不必再担心敌人破坏北极引水管道。基地右下的3个平台分别是工程中心、科学车发射台和技术车发射台，需要修建内部或外部设施时，工程中心必须至少有一名技术人员，否则无法进行建造。科学车和技术车平台上的头像分别代表搭乘科学车和技术车外出工作的人员，如果为红色则表示他们正在基地外工作。另外基地界面的最左下角还会有专职顾问的提示信息框，这位顾问会告诉玩家目前是否能修造新设施。

概览（Overview）是己方控制区域、资源储备及任务等各种信息的总览界面，左面的巨大表格为目前己方控制区域列表，区域名后列出金属、燃料、化学品、水晶和贵金属5种基本资源图标的表明当地出产该种资源，最后3项分别是采掘场、雷达站和绿化站，如果有图标表示此地建有相应设施。有采掘场的地方就会有兽人的传送祭坛，这意味着兽人部队可直接从该地出现。另外在这个表格中双击某区域名可直接返回全球模式下，该区域将呈现在主画面正中央位置。大表格正下方是己方目前拥有的7种资源产出点数、通过贸易或技术获得的资源加成、最终的资源级别数。通过与其他势力进行外交贸易可用己方的尖端武器装备换额外资源点数，也可用资源去换装备，不过总体来说后者容易得不偿失。在概览界面下右侧还有3个表格，分别为任务统计、人员统计和区域统计。任务统计包括当前可执行任务、已成功任务和失败任务数；人

员统计列出己方战士、科学家、技术人员及3种混合型兼职人员的数量以及他们的种族；区域统计列出已控制区域数、已发现区域数、已建雷达站数、已建绿化站数和目前火星地表绿化百分比，最后这个百分比参数对剧情发展尤为重要。

科研（Research）界面左侧是当前实验室工作项目与参与研究的科学家，如果在球形舱室中增修实验室的话，这里就会多出另一个实验室，不过考虑到本作人手紧张的限制，建第2座实验室意义不大。正中下方是实验室正在研究的科技列表，单击某项技术上方会显示该技术的简要说明与研究条件，右侧列表是当前可供研究的科技列表，双击某科技可将其移动到左侧研究序列表中，实验室将按从上至下的顺序依次进行研究。点页眉的尚无法研究（Unavailable）按键会看到因条件未满足而无法进行研究的科技，点击这些科技即可查看未满足的条件是什么。所有完成研究的科技会移到另一页眉已完成研究（Completed）项下，玩家可随时翻阅回顾。本作中无法看到完成某项科技的研究需要多少时间，甚至也看不到当前进度如何，但玩家可通过正在研究的科技难度作出简单判断，每种科技名称后都有小意思（Trivial）、简单（Simple）、困难（Difficult）、复杂（Complex）4种难度级别，难度越高的科技需要花费更长的时间才能完成研究。不过科技的难度概念是相对的，当基地配备超级计算机等尖端设施，科学家们全部上20级后，即使是相当高级的新技术也会被评估为小意思，用不了多长时间就能完成研究。左下角的头像是基地中可抽调到实验室的科学家列表。

生产（Production）与科研界面差不多，左侧是工厂正在制造的产品名称、数量、完工时间和当前工厂中任职的技术人员列表，中间是产品生产序列表，上面是产品简介和投产条件，右侧是可生产产品列表，按大类可分为人类武器、装置、机器人、特殊物品4类，每类下还有详细分类，人类武器项下有远古地球武器、动能武器、能量武器、爆炸物4种，装置项下有医疗、技术、地雷3种，机器人项下有部件、增强芯片、附加配件和武器4种，特殊物品包括了武器配件、护甲、护甲配件3种。每种产品后列出的时间为生产单件产品所需时间，双击产品图标排入生产线后连续点击数量前的加号可增加一次生产的数量，但完工所需时间也会相应增加。左下角的头像是基地中可抽调到工厂的技术人员列表。

库存（Storage）可供玩家查阅目前基地所拥有的各种武器和特殊物品，通过工厂生产、外交贸易、战斗缴获所得的东西都能在这里找到。库存（Storage）页眉下所有东西分为人类武器、外星人武器、装置、机器人和特殊物品5类，多出的外星人武器栏里可看到雷提库兰人、兽人和火星人的武器弹药，此栏目中最后一项古物（Artifacts）是各种与科技和剧情相关的重要物品列表。右侧竖立的空栏是垃圾箱，不需要的东西可抛入其中销毁；在统计（Statistics）页眉下5类物品全部以数量汇总显示，分别列出的3个数字先后代表当前拥有的该种物品数量、该种物品类别数、该种物品中可由基地工厂制造的类别数；组合（Compose）是库存界面下最重要的功能项，在这里玩家可为武器装上各种提升性能的配件，双击左列武器图标可将该武器图标移动到右侧组合界面中，此时中栏会显示可为该武器加装的配件，双击或拖放配件图标，最后点下面的确认（Confirm）键即可完成组合，已经组合好的武器也可在此分解拆下配件另作他用。最下方的头像是基地中所有具有战斗技能的人员列表。

人员（People）界面下可对基地中所有人员进行查阅、培训、升级和岗位调动。最上方的头像列表是当前基地中的所有人类成员，以后有机器人或外星人加入己方阵营时点击机器人（Drones）和外星人（Aliens）才能看到这些特殊成员头像，最后有一项退役（Inactive）中列出了所有退休、阵亡的基地成员。通常情况下玩家无法招募额外新成员，除与其他势力结盟带来异族成员或特定剧情安排一两位新人加入外，只有在现役人员阵亡后系统才会推出替补的新人，也就是说老人不死新人不来。每位基地成员头像下方都以数字列出其职业等级，白色数字为战斗员级别，绿色为科学家级别，红色为技术人员级别，有的人头像下有两个不同颜色的数字，这表示他是兼职型角色。头像上方出现的小图标也有不同含义，鼠标指针悬停在图标上片刻即可看到相应说明，一般来说右上角出现图标代表该角色的战斗技能升级，左上角图标种类就多了，它们包括培训中、住院治疗中、乘坐科学车或技术车外勤中、入驻实验室或工厂中等等。点击任一头像，下面会出现该名角色的所有详细资料，最左侧是姓名、当前状态、职业级别、经验值、生命值等参数，中间部分根据角色职业的不同会分别出现军事、科学、技术3种技能，无论何种职业的人员均有个人履历，纯科学家只有科学技能和个人履历两项，纯技术人员也只有技术技能和个人履历两项，兼职科学家和技术员的人则综合为3项，注意凡有战斗技能的角色不仅有战斗技能项，还会多出级别和治疗两项。治疗下可看到该角色受伤后治愈恢复的进度，级别下显示该人的5种战斗基础属性和10种相关基础特技，战斗基础属性包括力量、活力、敏捷、意志和直觉，基础特技有瞄准射击、快速射击、物理运动、机械、闪避、体质、速度、侦察、器械操作和魅力，这些属性和特技由低到高共有9个档次之分——无（None）、可怜（Pathetic）、虚弱（Weak）、平均（Average）、优良（Good）、出色（Outstanding）、英雄（Heroic）、超凡（Supernatural）、天神（Divine）。每次升级后获得的奖励点数可用来提升5种战斗基础属性之一，每加1点即可提高一层档次，5种战斗基础属性与10种基础特技都有多重对应关系，玩家点击基础属性即可在下方说明栏中看到该属性会影响哪些特技项。当拥有军事、科学、技术3种技能的人升级后，会获得与职业相对应的培训点数，身兼两种职业的人能得到两种不同的培训点数，在职业技能界面下可看到已获得的职业技能和可进行培训的职业技能，可培训技能后的数字是所需投入的培训点数值，点击后还会出现完成培训所需时间。各技能都有低等（Minor）和高等（Major）两种级别之分，通过职业技能培训可大幅提高特定工作效率并缓解人手不足的问题，但培训期间角色将无法投入战斗或工作。最后右侧竖列的是基地内各种工作设施列表，玩家可以看到待命休息室、培训室、医院、实验室、工厂、工程中心、科学车、技术车中的人员分布情况，不少设施需

配备专业人员才能正常运作，工作者的级别和数量都会影响到设施运作效率。当玩家先点取某位成员头像后，再点最右侧的相关设施（Related buildings）页标即可显示适合该人工作的所有设施，这个小功能在调拨人手时非常有用。

战斗小组（Squads）是组建作战小组的界面，左侧3竖列是可加入战斗小组的人类、外星人和机器人候选者列表，右侧3竖列是这3个种族所用的护甲、外星人护甲和机器人炮塔列表。默认状态下基地中只有3个战斗小组，每个小组最多7名成员，点击右下角的New team键可扩建最多26个小组，不过任何时候只能有一支小组离开基地执行任务，因此建立多支小组意义不大。小组界面中成员头像上方图标是该成员目前装备的护甲或炮塔，护甲图标右下的数字是该护甲所能抵御的最大环境恶劣程度值，如果执行任务地点的环境恶劣程度值大于队员护甲值，那么队员的护甲就会破裂并会导致迅速掉血，各小组的环境抵御值取决于队伍中护甲级别最低的队员。组队完毕后可看到队员头像下方都还是尚未准备完毕（Not ready）字样，这是因为队员们都还没有配备武器，队伍中只要有一人尚未配备武器整个队伍都无法进入待命状态，鼠标右键点击队员头像可直接进入装备界面为大家分配枪炮弹药。

装备（Equipment）界面下玩家可看到当前小组成员的装备情况，点击下方任一队员头像上面就会显示该队员的武备信息。左侧是战斗基础特技和职业技能，中间是当前装备效果图和佩戴栏，右侧是库存装备列表，玩家双击或拖动图标即可为队员穿戴上身，注意右侧装备列表中有一项特殊物品，所有加装配件的武器只有在该栏目下才能找到。效果图旁有一全部卸除（Unload all）热键，点它可立刻移除当前角色身上的所有装备。最后再来看看最下面的信息条，从左到右依次为当前小组名、小组状态、环境抵御值、激活、小组切换和转到战斗小组界面，激活的用途是使当前小组为指定外勤小组，在执行任务时系统只会派激活小组外出。装备界面下还有一个不为玩家所注意的重要功能，只有在这里玩家才能查看各种武器的杀伤力、射程、射速等详细数据，具体操作方法是把武器装备到队员身上，然后再点武器图标，上方说明栏中的属性（Stats）项下即为该武器的详细数据。

外交（Diplomacy）界面并不复杂，游戏中需要玩家与之打交道的势力总共只有6家，左侧信息框从上至下依次为雷提库兰人、火星人、雷提库兰特遣团、兽人，右侧信息框从上至下依次为Laputa号空间站（代表地球委员会的地球人）、地球邪教徒，再下面是地球火星对照时间与两者距离，最右下是己方通信联络顾问。虽然有6家势力，但它们不可能全部同时出现在外交菜单中，通信卫星升级后地球邪教徒很快会因为被地球委员会歼灭而永远消失，他们的作用似乎只是提供初级地球技术。兽人始终拒绝与玩家沟通，因此他们的外交信息框形同虚设，火星人的外交信息框要很晚才会出现，而且如果条件不成熟他们也不会开口。相比之下与雷提库兰人或雷提库兰特遣团开展外交活动才有点实际意义，不过这两家不共戴天，玩家只能与其中一方结盟，另一方则会从此不与你搭腔，如果彻底铲除其中一方他们的外交信息框也会从此消失。点击外交信息框页标可弹出详细的外交菜单，从左至右从上到下依次为破除结盟（Break treaty）、给予资源（Offer resources）、索要资源（Request resources）、和平提议（Suggest peace）、给予领土（Offer territory）、索要领土（Request territory）、结盟提议（Suggest alliance）、给予装备（Offer equipment）、索要装备（Request equipment）。当外交提议被对方拒绝后，需要隔一段时间才能再次开展外交活动。Laputa号空间站与地球邪教徒的外交菜单比较特殊，弹出后仅有分享技术、索要补给、索要增援3项，基本为主线剧情服务而设。

最后的百科辞典将游戏中的科技、设施、物品、单位和剧情逐项分类给予详细解释，在剧情栏目下，玩家可看到历次剧情事件中火星基地高层官员的对话纪录。这个辞典最大的遗憾是只对玩家已获得的科技或物品作出解释说明，而尚未研究出来的科技或还没有出现过的物品辞典里根本不会有，因此刚开始新游戏的玩家来这里几乎看不到什么有用的信息。P

幻想三國誌3

这是在波澜壮阔的大时代背景下，9名队员组成的华丽团队与众多三国人物发生命运的交集，展开波谲云诡的救世之旅。汉灵帝、曹操、蔡邕、张角……这些熟悉的名字曾在历史的舞台风云一时，而在历史的烽烟之下，还有那些鲜活可爱，情恨纠缠的少男少女们……

编者注：从本期开始，我们在攻略中加入了与游戏相关的评论、杂谈等内容，以便各位读者能够对本攻略所介绍的游戏有更加全面深入的了解，同时提升攻略栏目的可读性。本期的这篇攻略是这一变革的第一次尝试，所增加的内容尚不够丰富、全面，我们期待能够得到各位读者的反馈意见，如果能够得到大家的普遍认可，我们将在以后的攻略栏目中进一步增加访谈、评论及周边知识杂谈等内容。

精品 总评 8.7 大众软件游戏分级 普通级

制作	宇峻奥汀
发行	中视网元
类型	角色扮演

文化包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.0　音效：9.0　创新：8.0　剧情：9.0

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

系统解说

《幻想三国志3》的系统较上一代进行了较大的改良变革，采用双路线多结局，若要全面了解故事剧情，最少需通关两轮，而结局的组合变化多端，耐玩度大幅提升。在战斗系统上首次加入隐藏事件，达成这些事件的话会得到优厚的奖励，拥有更多的探索乐趣。帝苑系统保留，只是更名为秘邑。兽印系统也较丰富，除了剧情必须的3只兽印外，破解天机之谜还会得到隐藏的兽印，而在资料片《双飞愿》中还会加入第6只兽印。

1.战斗隐藏事件

这是本作中的新系统，在战斗中只需玩家达成一定条件，便会得到宝箱的奖励。有时宝箱的出现还有时限，如果不能在时限内开启，系统就会收回。系统根据玩家设定的战斗难度，会出现不同颜色的宝箱，一般情况下，简单模式为绿椟，普通模式为红椟，困难模式为金椟，难度越高，宝箱内的宝贝越珍稀。隐藏事件变化多样，有的需要特定道具，有的要重点击溃特定敌人，更有甚者还需让敌人强化狂暴后再击破之，种种变态的磨练不一而足，本攻略中将列出各战中的隐藏事件达成条件，供玩家参考。

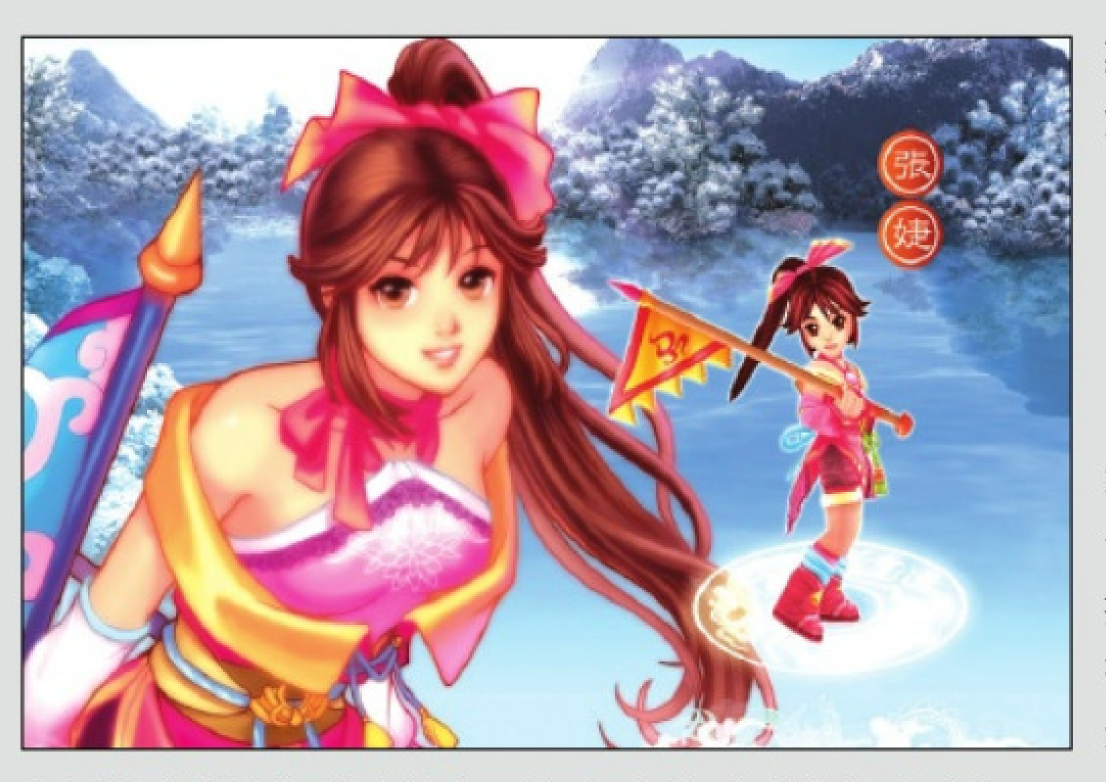
2.多重结局

角色的好感度是通过对话选择影响的，走不同的主角路线也和好感度的培养有莫大关联，比如若培养张婕与大师兄的感情，就要多走张婕路线，而夏皓路线则没有什么机会了。在游戏的最后，根据各角色之间的好感度会产生11种结局。本攻略将所有对话选项对角色好感度的影响数值列出，供玩家参考。

3.秘邑系统

它曾是姜昊、禺昊兄弟打造神兵的地方，与前作中的帝苑系统异曲同工。秘邑由3样神器组成：存菁鼎、粹神塔和麒麟镇，其中存菁鼎是将无用的道具化为灵气的神器，扔道具还会有一定的几率掉落宝物；粹神塔是利用灵气和材道炼化神兵的神器，它会强化道具的能力属性；麒麟镇是用来提升存菁鼎和粹神塔等级的，需要收集绿、蓝、金和黑4种灵石，它们都是在打关键大Boss时掉落的，珍贵而稀少。此外，秘邑里还有一位色迷迷的古玩仙人，俨然是这里的管理员，经常找他聊天可





得到天机诗句的提示，游戏中共有8个天机任务，破解的话可得到一些不错的奖励，包括隐藏的2只兽印。利用兽印苍冥的如意之眼，可搜索场景中隐藏的如意珠，如意珠的作用是向古玩仙人租借宝贝，这便是独特的纸娃娃系统。

4.兽印系统

游戏中共有5只兽印，分别为苍冥、悠犽、计蒙、光朐和文鸾，其中光朐和文鸾是解天机任务所得。前3种兽印的外形会成长变化，在学会“觉醒”之后会发生巨大的体貌改变。5只兽印具有不同的能力，领队的主角在与兽印合体后，便可使用它们的特殊技能——苍冥拥有飞行和发现隐藏宝物的能力，招式具有加强伤害、提升命中的作用；悠犽拥有跳跃和短时间不遇敌的玄遁能力，它的招式多附加异常状态；计蒙的招式以治疗和恢复为主，它的四海华光法阵能随时给全体回血；光朐的招式以辅助攻击为主，如提升队员攻击的命中和速度、恢复体力等；文鸾的招式以辅助为主，如解除异常状态、提升宝物掉落几率等。



第一章 神农溪源 杀手如蜂陷绝境 封曜洞窟 蝼臂似刀运星轮

夏皓路线

夏皓与母亲范氏避居神农村，自幼爱好发明制作，喜欢制作一些精奇古怪的东西。这天，他在村外不得已再次亲手摧毁了自己的作品，在和范氏对话后一起回到神农村。神农村的人在谈论齐云峰有宝藏的传闻，经常有陌生人在齐云峰附近徘徊。回到家里接到买碧螺春的任务，在村里找到李掌柜，得知他被几名外地人诈赌输掉了铺子，于是决定帮掌柜出口气。来到村外的齐云峰，这里有两名寻宝的外地人，在附近拿到一颗磁石，再回到青杉林道拿另一颗，回村与李掌柜交谈，再到村中的市场处找到3个家伙，这冒牌的刘关张不是前作中的爱心三人组吗？夏皓利用磁石控制骰子，在连番赌赢后与三人组动起手来，此战轻松，血量少于60%会有好心的村民帮忙回血。【战斗隐藏事件】按刘大、关二、张三的顺序打倒对手。

赶跑了三人组，将抢回的单据交给李掌柜，李掌柜不久将碧螺春送到家里，而夏皓决定到冷杉岭找师傅伍平学习剑法。不想在木屋没找到师傅，却听到王伯的求救声，在附近找到一只黑心茶桶（与前作中的爱心茶桶不同哦，本作中向它打听情报和恢复是要收费的），往前看到一只老虎朝王伯逼近，连忙将它拦截下来。【战斗隐藏事件】避过前方的老虎，直接将后方的白额虎击毙，再料理其余的老虎。

夏皓看着流泪的老虎不忍心杀它，做了一把东郭先生，不想老虎乘隙将他扑倒，危急时刻挥舞环刃的少女默心出现，她在击退老虎后翩然离去，夏皓对这少女留下深刻的印象，回想她那果决的表情，冰冷的眼神，不知何日再见。

【对话选择】①可惜下手未免狠了些（夏皓和默心好感度-1）；②幸亏有他相助，否则（夏皓和默心好感度+5）。

夏皓正自浮想连翩，师傅伍平来到身旁，在一番善意的责怪后给夏皓放了假，夏皓兴冲冲跑下冷杉岭，准备回家好好研究闪光弹，途中与王伯谈话，得到活络散。在这里有个支线任务可做，来到神农山郊遇到两个人发生争执，叫化子胡六向衣着华贵的夺命书生谈论他的宝贝，遭到夺命书生的轻蔑，若选择帮书生，任务结束；若选择教训书生，再花50两可从叫化子处买到一件皮衣。回到家里发现多了一只叫旺财的流浪狗，与范氏交谈，得知温铭哥晚上会来，为此要准备一点饭菜。从范氏处拿到布匹，再到村里分别找林大娘、刘祥和小雪换取食材，回家交给范氏后，带着竹叶青到冷杉岭看望师傅。在离村前记得找田宅的小芳，从这位单相思的少女手里拿到厚皮靴。来到冷杉岭发现师傅的木屋里有具尸体，循着激斗声来到神农溪源，看到师傅倒在两具刺客尸体旁，这时又有刺客出现。【战斗隐藏事件】只能在困难模式中开启，此战师傅伍平作为后援辅助战斗，在他帮忙回血时选择拒绝，独力杀光所有刺客。

杀完刺客，那名令夏皓印象深刻的环刃少女默心出现，原来她也是追杀师傅的杀手，夏皓知道自己武功不是对手，扔出闪光弹和师傅一道逃离。跑到齐云峰被默心追上，又是一场恶战，怎奈伍平重伤在身，夏皓武功又不济，战斗毫无悬念地落败。在默心挥剑砍向伍平的时候，伍平看到她手臂上的胎记，不觉心头激荡，恰在此时发生了地震，师徒两人一起坠落山崖。【战斗隐藏事件】虽然剧情为必败之战，但若打赢便达成隐藏事件。

醒来的伍平脑中闪现从前的记忆画面，他和爱妻在将军府望着婴儿的款款细语。夏皓和伍平在谷底搜索出路，往前进入山腹别有洞天，来到星象回廊看到一些鬼斧神工的石像，心中不由生发慨叹，没走多远遇到温铭哥，他身边还有一位迷糊少女张婕。

张婕路线

张婕是太平道大贤良师张角的女儿，俏皮可爱，喜欢表演的术法貌似强大，却常常不怎么灵光。这一天，她在澄心湖畔向孩童们表演完术法，回到道观大厅找弟子展鸿谈话，再往澄心院找到大师兄马元义，两人结伴前往钜鹿找张曼成。途中来到红枫林遇到几名强盗在抢劫一名青年（温铭），两人上前与强盗交起手来。【战斗隐藏事件】打败的强盗都会求饶，



在村里遇到爱心三人组，游戏中的活宝团队

选择全部放过的话可达成隐藏事件。实际上隐藏事件的奖励并不优厚，还是杀掉强盗拾取药品来得实惠。

将受伤的温铭安置到钜鹿客栈，再到杂货铺找李大夫，听张曼成说，由于连年饥荒，城内的民众怨气冲天，与官府的矛盾逐步激化，于是马元义和张曼成返回道观，张婕则返回客栈，见温铭已然无恙，两人结伴赶往神农山。途中得知温铭是可怜强盗才甘愿遭劫，不由触发好感。

【对话选择】①温大哥，你真善良……（温铭和张婕好感度+10）；②温大哥，你这样迟早会丧命的……（无）。

来到神农村得知这里刚发生一场地震，由青杉林道到齐云峰，在这里遇到范氏，得知夏皓掉落山崖的消息，于是两人由石崖爬至谷底，往前到星象回廊遇到夏皓一行。

计采遥和张角决定进入石门驱逐魔物

夏皓和张婕汇合路线

夏皓和张婕初次照面便斗起嘴来，这时一只丑八怪跑到面前。【战斗隐藏事件】大脚怪会无限分裂，在第2次分裂时，20秒内将其全灭。

打完大脚怪，夏皓在石像前拿到一颗发光的星珠。由迷宫的左上方出口到幻曜石阶，前方的石门紧闭，调查左侧壁上的石板，上面有3个孔洞，于是到星象回廊寻找余下的两颗星珠，将3颗星珠置入石板打开石门，一行人来到封曜之窟。在这里遇到玄机宫的计采遥和御阳使，夏皓无意间触碰了机关打开一道大门，太平道的张角和张宝现身，说有魔戾之气由那道大门后涌出，他和计采遥一道进去探看。张婕被爹爹训斥一顿，无奈地和夏皓等人原路离开，途中闻听身后传来计采遥的惊呼，连忙折返，看到计采遥等人倒在地上，张角正拼力驱逐他们身上的魔气。夏皓和张婕等人决定进入大门阻拦魔物，到星轮之间与怪物展开战斗，开始是尸魍的车轮战，随后是巨蝼妖。【战斗隐藏事件】剧情默认此战是必败的，但若战胜可达成隐藏事件，巨蝼防御超强，用暗器才能无视防御，是取胜唯一途径。

恶战之中，夏皓被巨蝼的巨臂扔到了穹顶的七曜星轮上，殷红的鲜血将星轮沾染，随后星轮运转起来，射出的强烈光芒将巨蝼贯穿杀死。

评说

中文单机RPG的唯一希望

对于热爱中文单机RPG的玩家来说，这是一个充满了失落的时代。好吧，不说四处充盈的网络游戏和选美活动，也不说继续生机勃勃的FPS和战略类游戏，中文，仅仅是中文，描述属于中国人自己的历史和爱恨情仇，这个要求在如今已接近于奢望。放眼当下的中国游戏制作行业，能够抵挡网络游戏迅速暴富的诱惑，这样的制作者几乎已经绝迹。所以，《幻想三国志3》在玩家眼前出现时，就成了2007年中文单机RPG的唯一希望，其实说它是中文单机游戏的唯一希望也可以，除了RPG，我们还有其他什么类型的单机游戏在开发中么？

一款新作延续到第3部还能让玩家翘首以待，这无疑是对整个系列游戏品质的最大肯定。宇峻奥汀的《幻想三国志》系列与传统的武侠RPG不同，它仅仅是借助了一个三国的历史背景，而其中的情节设置、价值取向基本都是采用现代观念，与其说是一部历史剧，不如说是一部历史外衣下的现代偶像剧。救国救民固然重要，但个人感情同样不可离弃，而且与传统RPG游戏中有可能带着所有女主角“携美看云归”的设定不同，“幻三”系列中玩家每次都只有一个选择，玫瑰固然娇艳，牡丹更是华美，但一次游戏经历中你只能选择一个心中最爱。粗看上去这为玩家留下了不少取舍之间的遗憾，但仔细想来却更有魅力，有缺憾的人生才更有回味，真实生活何尝不是如此。幸好这是游戏，你可以选择重来一次，尝试当初放弃的那个机会。

《幻想三国志3》与以往系列有所不同的是，玩家可在某些剧情分岔点选择用男主角或女主角进行下一阶段的游戏，这种设定在此前宇峻的《新绝代双骄》中曾经采用过，的确是一种与众不同的设计，但毫无疑问也会增加开发的成本和难度。试想，一个只会跟在你身边，给出问题让人选择的NPC，和一个同样有自己的烦恼和遗憾，也有自己选择的人物，无疑是后者需要增加许多剧本设计和容量。不过这样做的好处，是可以让习惯于选择他人的玩家，体会一下另一个角色面临的艰辛和诱惑，不再是仅仅需要依靠选择问题的答案增加对方的好感，其实对方也在背后诸多两难的选择中努力向你靠近。这种设定让玩家感受男女双方为了爱情同时不断挣扎的困境，对于影响现代青少年只从自己角度出发思考问题的习惯无疑是一个好的尝试。需知，这个世界上不是只有你一个人有那么多痛苦，走近他人的内心，其实也一样。

相对以往历代作品，此次的《幻想三国志3》在3D化方向做出了更多的尝试，普通场景采用的是3D人物+2D场景，战斗场景和特效则采用了全3D化设计。从结果来看，画面显得更加生动和立体，战斗时也有了更多的乐趣，但对于习惯了2D精美手绘人物画面的玩家来说，现在的画面还是略显粗糙。而且3D化带来的一个副作用就是对电脑配置要求的升高，特别是到了游戏中后期，动辄面对数十上百的敌人，双方同时采取行动，漫天的特效会让原本流畅的画面顿时呆滞，而采用半即时制战斗的话，不断停顿卡住的画面简直就是要命，对敌人的攻击变成狂按快捷键的耐力比拼，至于给本方伤重的队员回复生命……对不起，当你看到他重伤的时候，其实他已经死了。建议玩家遇到这种倒霉情况的时候，不要埋怨，去升级你的内存和CPU吧，和电脑是没什么道理可说的。

由于良好的反盗版措施，即使是我们也未能比普通玩家提前多少从厂商那里拿到完全的试玩产品，因此对于这款需近百个小时慢慢品味的游戏，尚有许多精彩之处要去慢慢发掘品味。就在为了通关艰苦奋战之际，忽然得知《幻想三国志3》的资料片已在海峡彼岸上市，不禁又是痛苦又是欣喜。好游戏自然是不嫌多，不过骤然间潮水涌来，作为一个习惯抢鲜的老玩家，真是一种难以取舍的痛啊。

第二章

秘邑天机 缘起缘灭皆因爱
别苑亲仇 死离生别总伤情

夏皓醒来发现张婕守在床边，原来他已躺了3个昼夜。与唐周谈话得知师傅伍平下落不明，于是想请太平道帮忙查寻，离开小屋遇到端来鸡汤的张婕。

【对话选择】①不饿才给我？（夏皓和张婕好感度-1）；②这家伙真是不老实……（夏皓和张婕好感度+1）。

在齐云峰找到张角，得知地震之后他将村民都转移到钜鹿城里了，夏皓请他帮忙寻找师傅。跟着张角来到封曜之窟，夏皓从一块石板上看到一座寺庙的样子，计采遥道出封曜之窟里的秘密，希望夏皓一行能收集七曜晶玉，重新封印魔界之门。夏皓见有如此拯救苍生的大事，自然满口答应，不过起程前得向母亲范氏禀报一下。返回玄曜石阶看到古怪有趣的古玩仙人和一只尸魈在对峙，对话才知这家伙嗜色如命，看到队伍中的美女便大肆揩油，张婕将仙人修理一顿，还是帮他解决掉眼前的尸魈，然后跟随他来到一处神秘所在——秘邑（与前作中的帝苑有异曲同工之妙，详情见篇首的介绍）。来到大地图，有几率触发与爱心三人组的战斗。【战斗隐藏事件】只要之前解过三人组的战斗隐藏事件，在此次战斗中将3人全部击败即可达成条件。



在石阶上遇到一位色迷迷的古玩仙人

来到钜鹿城，温铭离队去帮李大夫卸货，夏皓和张婕在城中打听范氏的下落。先找苏明，再找月淑，最后到广场找张曼成，从旁边的小芳处得知范氏在太平道观祈福。此时贪官左丰率领手下赶到，张婕看不过他欺负百姓的行为，上前打将起来。【战斗隐藏事件】有两种解法，奖励不同。第一种解法不要使用范围攻击，直接杀掉左丰正前方的小兵，再杀左丰；第二种解法是在开始不要伤及左丰，用范围攻击清掉所有小兵，这时奖励宝箱出现，先开宝箱再杀左丰，若先打左丰宝箱会消失。

教训完左丰，夏皓和张婕前往谷婆婆屋见大师兄马元义，夏皓的对话：

【对话选择】①还是先见到娘比较要紧（无）；②陪敏菁等张曼成清醒（夏皓和张婕好感度+3）。

若选择1会跳过开仓放粮事件，到太守府前找温铭前往钜鹿郡郊，选择2则继续放粮事件，增加与张婕发展感情的机会。带着左丰手谕到粮仓领粮，再分发给城里的吴氏、含烟、宋三和老曾，再到谷婆婆家与温铭汇合，一道前往钜鹿郡郊。放粮事件后再找吴氏谈话，夏皓对话：

【对话选择】①大娘，我跟他是不可能的（夏皓和张婕好感度-1）；②大、大娘，您误会了（夏皓和张婕好感度+1）。

在钜鹿客栈找老板吴归，回答他的问题选择2，得到韦护之戒，过一段时间再找他回答问题，选择2，得到续命灯。在钜鹿郊郡走栖霞曲径→栖霞幽径→澄心湖畔，进入太平道观后前往澄心院，听范氏正在教孩童们学成语，不过她的解释真是误人子弟。母子相聚后，夏皓将收集晶玉的任务如实禀告，范氏脸色黯然跑了出去。追至栖霞曲径见范氏满面忧容，但她无法拂逆儿子的心愿，只好应允。夏皓决定先将范氏和温铭送往洛阳，临行前张角叮嘱夏皓好生照顾爱女。来到繁华的洛阳，土包子似的夏皓惹来张婕的一番轻笑。在城里有几个支线任务可做，在洛阳客栈外找阿昌交谈，选择帮他看脚并支付500两，阿昌逃走，拾取掉落的玉菖蒲。之后还可在陈留城红香阁的红香房、涿郡街道和钜鹿郊郡的红枫林遇到他，每次他逃走都会掉落玉菖蒲，它是解决天机四任务的道具。阿昌的真实身份是强盗头目，打败他得到5颗赤灵石。在悦来客栈的人字房里遇到一名富家商人，与之交谈接到寻找女儿钱蕊的任务。在涿郡道观可找到钱蕊，她正和一名农夫在一起，若选择将她抓回去，可得1000两；若只是通风报信，可得500两；若假装没看到，在黄巾起义之后再到涿郡客栈找她，可得神丹·血戮。在洛阳城中遇到孙滔，对话3次后他会吟起古诗，回答选择3，得到1000两；第二道问题选择1，再得1000两。来到温家布坊见一名舞姬在买布，在温铭离开后，夏皓和张婕在后面跟着前往洛阳东巷，在红袖坊外遇到蹇义调戏水湘灵。【战斗隐藏事件】在战斗中不能有任何队员阵亡才能达成条件，重点保护刚加入的水湘灵。



打跑蹇义后，护送水湘灵前往客栈的天字房为病人诊治，对话得知她来自西方的安息国，这时蹇义率手下冲入，在开始是打手的车轮战，然后蹇义上场并召唤打手帮忙。【战斗隐藏事件】必须解过第一次的蹇义战斗事件，此番只要击败蹇义即可。

打倒蹇义后曹操登场，得知水湘灵所诊治的病人是当年的汉灵帝，汉灵帝对众人倍感亲切，临走丢下一块令牌，以后有事可随时入宫找他。通过曹操和水湘灵的对话，看出曹操似乎对水湘灵有些关心牵挂，等他和汉灵帝离开，众人护送水湘灵前往洛阳东方的白马寺。在白马寺场景会随机遇到雉鸡，每杀一只可收集到一枚雉鸡之恨。【战斗隐藏事件】杀雉鸡达到30只会遭遇到雉鸡王，击败它可达成隐藏事件。

经过千竹阶和修缘坡来到白马寺，到大殿与慧清大师交谈，夏皓发现这里便是当初在石板中看到的景像。拿到金曜晶玉后，一直封印在晶玉中的兽印苍冥出现并加入队


击毙赵忠，师傅伍平却身负重伤

伍，接着默心出现触发战斗。【战斗隐藏事件】在开始2分钟时限内清掉10名杀手，默心会和宝箱一起登场，先打宝箱再打默心。

打败默心后，伍平现身与她父女相认，并指出她身上的花痕胎记，默心愕然不语。此时寺院失火，慧清率领大家由密道逃离大殿。利用苍冥的飞行能力来到禅石坪，默心突然出手抢走金曜晶玉，伍平穷追不舍。夏皓一行来到千竹阶听香客谈话，然后前往洛阳寻找伍平下落。在洛阳城门，水湘灵在与夏皓谈话后正式加入。这时可完成一个送信的支线任务，在钜鹿外城遇到小狗旺来，受托寻找它的弟弟旺财。到洛阳温宅将信交给旺财，再将回信送到钜鹿外城的旺来手里，再回到温宅看到两只小狗团聚，得到九黎壶。在城中找到伍平，和师傅一道追到上林别苑的赵宅，听到里面一名奶声奶气的男子在训斥默心，在男子要打默心的时候，伍平按捺不住冲进去挡下一击。那名男子是宦官赵忠，而伍平的真实身份是窦武将军，当年受赵忠迫害满门抄斩，如今仇人见面免不了一番恶杀。

【战斗隐藏事件】清完开始的60名小兵，系统出现倒计时，增援部队出现，不要在计时内清光，会出现更多的增援部队，最多能出现6批，将所有增援消灭便达成隐藏事件。如果在时限内清光敌人，则任务关闭。

杀完小兵后赵忠令默心杀掉伍平，默心避重就轻递出一剑，接下来是夏皓等人与赵忠的战斗。【战斗隐藏事件】在2分钟之内将赵忠的体力减至30%以下。赵忠只能被连击的攻击造成伤害，普通为3连击，困难为5连击。

打倒赵忠，默心将众人救出赵宅，逃至洛阳马元义现身阻击追杀的刺客，众人护送伍平来到太平道观休息。张婕的对话：

【对话选择】①我又给大师兄添麻烦了吗？（无）；②大师兄总在我需要的时候出现（张婕和马元义好感度+5）。

伍平在太平道观身亡，将默心托付夏皓顾看，默心平静的心湖被亲情搅动，不由痛哭失声。一行人赶到钜鹿郡郊的栖霞幽径，默心宿疾发作晕倒在地，夏皓连忙将她抱到道观治疗，在澄心院与张角、水湘灵等人交谈，得知默心的病并无大碍才略放宽心，张婕此时转身离开道观，剧情出现夏皓和张婕两条路线。

第三章 沉香古桐 瞳影漾今生情愫 幽息深潭 啸月忆前世姻缘

夏皓路线

张婕离队后，夏皓面临3种选择：

1.去外头找张婕——来到澄心湖畔找到张婕，在夏皓叫她的时候，张婕失足掉落栏杆，夏皓连忙将剑插到岩石里将张婕拦腰抱住。尽管英雄救美，还是遭到张婕的粗暴对待，这时选择是否将心事说出口。

【对话选择】①说出来（夏皓和张婕好感度+5）；②说不出口（夏皓和张婕好感度+2）。

2.去客房探望默心——来到客房看默心已经能坐起来了，连忙上前嘘寒问暖，默心对他的关怀无法适应，问他为何对自己如此，夏皓对话：

【对话选择】①你是我师父最重要的人（夏皓和默心好感度+2）；②你是我最重要的人（夏皓和默心好感度+5）。

3.随湘灵姑娘一同学习医术——到前殿找水湘灵，然后和她一道收集桔梗，对苍冥的对话：

【对话选择】①臭小鬼，你那是什么态度（夏皓和水湘灵好感度+2）；②救人要紧，我没空跟你胡闹（夏皓和水湘灵好感度+5）。

张婕路线

张婕逃出道观来到澄心湖畔，满腹心事的她与大师兄马元义展开对话：

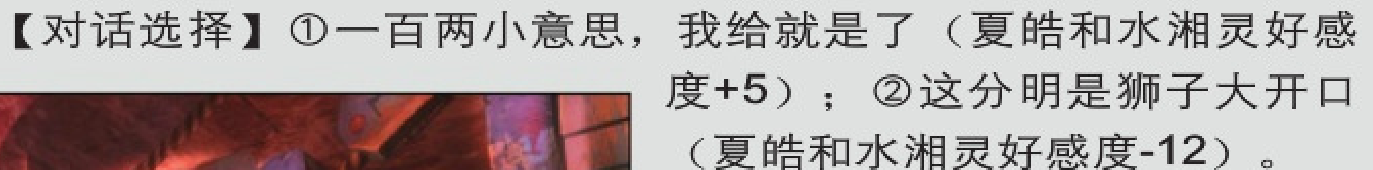
【对话选择】①大师兄你……是来追我的吗？（张婕和马元义好感度+5）；②还不是因为那个……笨蛋……（张婕和夏皓好感度+5）；③没……我只是突然想到远山哥……（张婕和温铭好感度+5）。

夏皓和张婕汇合路线

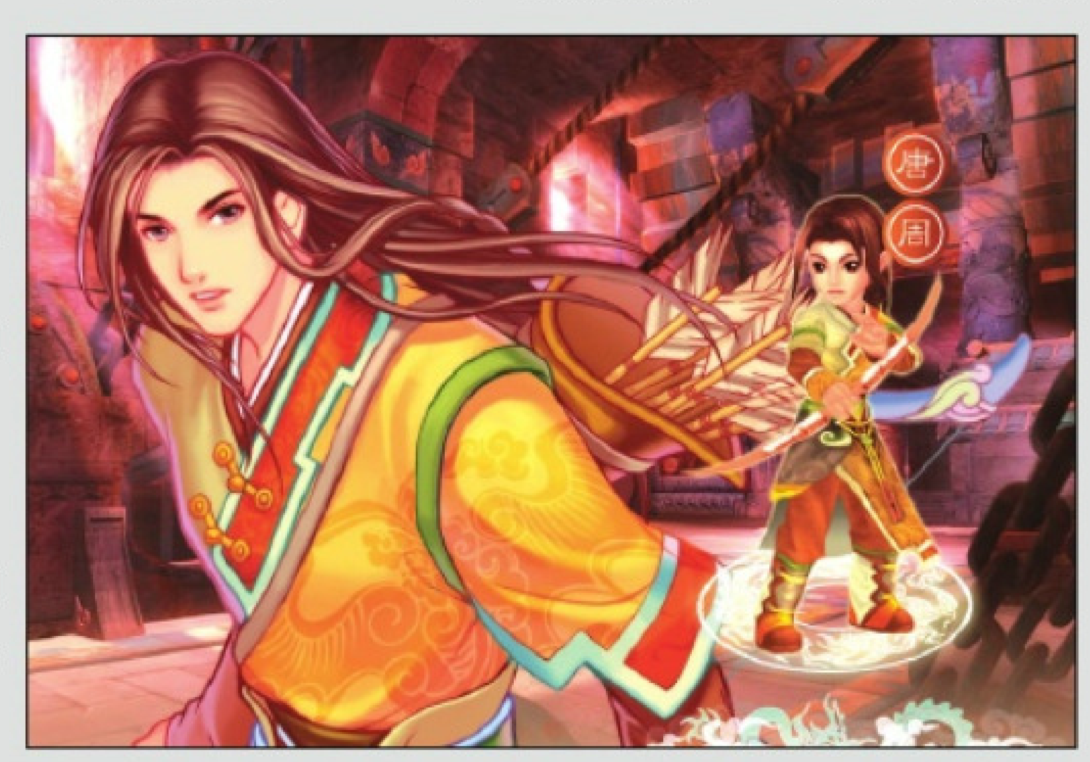
来到客房见到恢复的默心，休整队伍后大家开始收集七曜晶玉的任务。石板中的景像显示下一颗晶玉的位置在陈留，在马元义加入后，队伍朝陈留进发。在陈留城的客栈遇到阿田，和他讨论饮茶的学问，答案选择2，得到毒药。在客栈的仁字房里遇到何城，他忘了汉武帝《秋风辞》里的一句话，答案选择4，得到真元。来到陈留城内的客栈休息，随后大家分头出去收集信息，张婕被夏皓叫住，对话：

【对话选择】①有大师兄陪我就好（马元义和张婕好感度+5）；②勉为其难的是我吧（夏皓和张婕好感度+5）。

来到城里先到客栈附近找孙老爹和孙凤，再到河边找高桓和舒晴，在听完他们的对话后，确定沉香岭有线索。来到陈留外城遇到水湘灵，她正请求猎户放过一只白狼，猎户却索要钱财，夏皓对话：



【对话选择】①一百两小意思，我给就是了（夏皓和水湘灵好感度+5）；②这分明是狮子大开口（夏皓和水湘灵好感度-12）。



不想与水湘灵发生结局的话，可以选择收拾猎户。【战斗隐藏事件】白狼身负毒伤，每回合会自动减血，需在白狼血量减至20%之前击败崔重。

救下白狼往前到香萝径，张婕看到风景如画不由痴了，这时绿色衣裳的梧桐精瞳影闯了过来，正撞到夏皓，称呼他为“长相平凡的人”，接着几名道士追



夏皓到客房探望默心，两人促膝长谈

过来捉拿瞳影。【战斗隐藏事件】在无人昏厥的情形下击败真平道士，道士须3连击以上的攻击才能造成伤害，最后出现的宝箱须用暗器来打。

打完真平道士，却见瞳影瑟缩身体痛苦不堪，于是来到沉香岭看到瞳影的真身正被道士用符咒焚烧，张婕的术法也不能将烈焰熄灭，还好蔡邕和司马徽现身将大火灭掉。将瞳影送到蔡邕居疗伤，在屋子里遇到兽印悠犽，正想从它身上了解晶玉的线索却被它跑掉了。来到城里的桥头找到一只可疑的招财猫，正是悠犽所变化的，得知它所守护的木曜晶玉早已被幽息深潭里的啻罗大蛟吞掉了。啻罗大蛟只能用毒属性的攻击来打，因此在进入幽息深潭之前做些准备，到秘邑提炼一把灵气冥蛇剑，附加中毒效果。来到幽息深潭救起兽印计蒙，惊醒深眠于水潭中的大蛟，战斗随即展开。【战斗隐藏事件】此虽为必败战，但若能使大蛟呈中毒状态（建议使用毒药或灵气冥蛇剑来打），捱过6回合并使之血量损至80%便可达成条件。宝箱中开出的千年蛟丹是日后达成蜘蛛精战斗隐藏事件的道具。

众人一场恶斗下来筋疲力尽，大蛟将夏皓吞入口中沉入水潭，张婕连忙使用术法朝潭中攻击，大蛟挺而复出，夏皓从大蛟嘴里扎挣逃出，随后几支长箭贯入大蛟的头部，大蛟吼叫连声摔落下去。一名银发银袍的俊美男子站在众人面前，他便是在外城救过的白狼，银狼族少主啸月，当他看到默心身上的胎痕时，认定她就是未婚妻紫岚的转生，决定加入夏皓的队伍一起冒险，此时默心的对话选择：

【对话选择】①……（啸月和默心好感度+5）；②你认错人了（啸月和默心好感度-7）。

接下来要在计蒙的帮助下潜入潭底寻找大蛟，在潭底会随机遇到幻蛙精或飞鱼女，它们之间是世仇，可选择其中一方来对付另一方。【战斗隐藏事件】消灭幻蛙精或飞鱼女20只便会遭遇蛙王或女王，打败它即可。经由江底暗沟→长江水道→长江渠沟→长江渠道→啻罗潭，在啻罗之穴找到大蛟，战斗开始它处于目盲状态，敌人命中降低。【战斗隐藏事件】在时限内没有杀掉大蛟，大蛟眼睛恢复实力暴增，队员撑过一段时间不被打死即可达成条件。



第四章 霜月洞天 绯彝痴心赠晶玉 金澄树海 贪猛奸计窃树实

打倒啻罗大蛟后，回到陈留城唐周加入队伍。来到蔡邕居见瞳影身体恢复，看到俊美的啸月从此深坠爱河，并决定从此追随啸月大人。第二天，夏皓从石板中看到下一颗晶玉在一处生长桃花的所在，唐周推测那是涿郡附近的神意派。接下来寻找队员归队，在走廊遇到张婕和水湘灵，对话选择：

【对话选择】①还是湘灵姑娘体贴（夏皓和水湘灵好感度+5）；②还好有湘灵姑娘陪着敏菁（夏皓和张婕好感度+5）。

在蔡邕居外找到马元义，再到陈留城里找啸月、瞳影和默心，然后往城门附近遇到关羽，他正在护送杜若小姐逃离这里，上前帮他解决掉包围的士兵，战后得知杜若的表哥秦谊正是神意派的统领，于是和关羽一道前往涿郡。在涿郡可做几个支线任务，在城里找到一名叫山槐的算命先生，回答问题选择1，得到天山雪莲。城里的兴来客栈是由大和尚经营的，与掌柜兴来谈话，受托收集3种食材，玉树桃花果在涿郡卢家屋外；琼花钩吻鲑在幽息深潭深处的静潭宝箱中；紫金玉露



英雄与平民的乐与怒

“内外俱起，八州并发，天下响应，京师震动”，这是史书上对于黄巾农民起义爆发之日的描述。

黄巾农民起义战争，爆发于东汉中平元年（184年）。这些被统治者称为“黄巾贼”的贫苦百姓，为了自己能在贵族和官吏的欺压下活下去，在被他们尊称为“大贤良师”的张角领导下，揭竿而起，与统治者展开了武装斗争。

张角是冀州钜鹿（今河北平乡西南）人，说他是心怀天下苍生也好，是想做第二个刘邦也好，总之他通过画符诵咒行医治病，在平民中宣传原始道教的平等思想，鼓动民众起来反抗暴政统治。可是正当起义即将发动的关键时刻，内部却出了叛徒，济南人唐周（这个人在游戏中也有出现，不过没叛变）向朝廷上书告密，使得起义计划全部泄露。东汉王朝闻报后，即行严厉镇压，搜捕起义领袖人物。这一突然变故打乱了起义部署，张角为了扭转被动不利局面，当机立断，决定提前举行起义，星夜派人通告各方同时行动，并规定起义军以黄巾缠头为标志，历史上著名的“黄巾起义”正式爆发。

对于黄巾起义的失败，在此不用多说，成王败寇，陈胜、吴广和刘邦、项羽就是最好的例子，总有胜利者，不过也总要有先行者。历代的农民起义，基本都走了一样的路线，以某种宗教为信仰核心，在一个有抱负有才干的英雄或枭雄领导下，以推翻当前的统治者为目的，武装对抗。从秦朝的陈胜、吴广，到唐朝的黄巢，再有元末的朱元璋、张士诚，乃至近代的洪秀全，无不如此。如果真的成功，那么新登上统治者舞台的人并不会比原有的好多少，底层的农民不过是能经历一段压迫略微轻点的时间而已，历史的车轮，始终并未改变它的轨迹。不过放开农民起义的性质不言，这些动乱的确是改变了很多人的人生，我们所熟知的三国英雄，绝大部分就是借着黄巾起义的东风脱颖而出的。刘关张三人就是因为在镇压黄巾起义的过程中表现突出，才有幸在后来讨伐董卓的战役中站在袁绍这种家世显赫的贵族身后。而曹操击败泰山黄巾军之后收编的“青州兵”，是他后来称霸北方的军事基础。

“宁做太平犬，莫做乱世人”，英雄乐于游戏于乱世，但有多少平民的苦痛湮灭于历史的尘埃中，从游戏当中我们都能感受到这一点。幸好这只是游戏，就让我们在游戏中体会一次从平民到英雄的乐趣吧。通关之后，还是好好筹划你的真实人生。

在洛阳东巷的红袖房里，找齐食材后交给掌柜，得到神丹·凝神。神意派在城外的桃华林，众人被神意派阻拦，只好退回城里等候秦谊的消息。回到城中遇到妖怪袭城，在巨大的树妖前站着两个人，却是刘备和张飞。【战斗隐藏事件】在杀死巨树妖之前清掉100只小树妖。

消灭树妖后，一行人前往楼桑村张飞居，刘关张三人意气相投而结拜为兄弟。酒后的夏皓懒懒地倚着桃树，想着自己的心事。

【对话选择】①要是有敏菁在我身旁（夏皓和张婕好感度+10）；②要是有默心在我身旁（夏皓和默心好感度+10）；③要是有湘灵姑娘在我身旁（夏皓和水湘灵好感度+10）。

每种选择均会触发与对应女主角的情感剧情，第二天醒来后得知关羽和杜若离开，于是前往城中寻找，在城门处遇到为关羽送行的杜若，心中感伤的她昏厥倒地。将杜若护送至张飞居，唐周催夏皓一行尽快收集晶玉，这时夏皓对话：

【对话选择】①我不想跟敏菁分开啊（夏皓和张婕好感度+5）；②我不想跟默心分开啊（夏皓和默心好感度+5）；③我不想跟水湘灵分开啊（夏皓和水湘灵好感度+5）。

此时剧情分为夏皓和张婕两条路线，夏皓前往炙焰谷和霜月洞天寻找晶玉；张婕则守护杜若，往神意派和金澄树海的金翅族寻找晶玉。

夏皓路线

在涿郡城门啸月提议先去霜月洞天，希望默心能睹物思情，想起从前的事来，默心的对话：

【对话选择】①莫名的熟悉感，我想去（啸月和默心好感度+5）；②一切依仲宇决定吧（夏皓和默心好感度+5）。

来到霜月洞天，默心的对话：

【对话选择】①这里，霜月洞天……（啸月和默心好感度+5）；②和你一起生活过的并不是我（啸月和默心好感度-5）。

若想发展与水湘灵的感情，在来到霜月洞天后，此时再返回张飞居，夏皓对话：

【对话选择】①我一直惦记着大家（无）；②我一直惦记着你（夏皓和水湘灵好感度+5）。

霜月洞天已被血狐族占据，刚进入这片冰天雪地便遇到两名少女垂涎俊美的啸月和夏皓。【战斗隐藏事件】其中一名少女的血量低于30%，会引发另一名少女疯狂而实力倍增，要使两名少女的体力都少于30%，使之全部处于疯狂状态，再打倒她们即可。

啸月见家园被血狐族鸠占鹊巢很是气愤，离队朝前方杀去。在冰月林找到啸月，他杀掉几名血狐族人后，幽焰出现与众人搏杀。【战斗隐藏事件】幽焰的血量每被削减20%，他的能力都会提升，最终要在无人伤亡的情形下打倒他，建议采用高防御的阵形配合。

在霜月洞天的场景还有几率遇到三尾妖狐，前提是身上有妖狐珠，妖狐珠有2种拿法：若先完成炙焰谷事件，默心可从赍猛身上偷得妖狐珠；若去过金澄树海完成蜘蛛精委托事件，同样可获得妖狐珠。【战斗隐藏事件】选择不归还妖狐珠，则妖狐能力提升，击败妖狐完成事件。



打跑了幽焰，一行人追到美丽的冰蟾湖，啸月对默心讲述前世的往事，夏皓听着很不爽，默心的对话：

【对话选择】①我不想当我前世的影子（夏皓和默心好感度+5；啸月和默心好感度-5）；②仲宇，别说了（夏皓和默心好感度-5；啸月和默心好感度+5）。

往前到银月台遇到血狐族长绯舞，众人与之展开战斗。【战斗隐藏事件】绯舞会召唤出9个分身，在不伤及分身的状况下直接将绯舞打倒，由于绯舞在



在陈留城遇到护送杜若小姐的关羽

后排，要用啸月的弓箭来打。真身的判断方法是：分身只会用物理攻击，而真身是唯一能用术法的，战斗中她会移动位置，但不难判断。

打败绯舞后，啸月得知她对自己的深情，从她手中拿到火曜晶玉。来到东海中的炙焰谷，先料理几名守卫，然后会遇到赤虎族长赍猛，声称可以借出晶玉，但需帮他送一件求婚的信物。众人拿到信物，起程前往金澄树海。来到树海打败几只雉鸡，然后走金澄树海→树海幻林→幻林西岔道→金澄树道→晨晖林间→朝旭长道，途中会触发与蜘蛛精和树海居民赤羽鸟、白猴、蝴蝶等的战斗，这时要选择帮哪一方好，若选择帮助树海居民，则可得到金翅宝珠；若选择帮助蜘蛛精，则能得到妖狐珠。其中金翅宝珠是后面打败炽锦的道具；而妖狐珠是在霜月洞天遇到三尾妖狐的道具，如何选择由玩家定夺。在朝曦城下见到炽锦，她阻止众人前进的脚步。【战斗隐藏事件】在开始有两只小兵，在时限内不伤及他们，等宝箱出现后再打宝箱和小兵，最后再打炽锦。【战斗隐藏事件】如果主角身上有金翅宝珠，炽锦会全体复活队员，再次击败她达成条件。

战后向炽锦说明来意，将信物转交给她，不想盒子里装的是破坏金翅族结界的道具，赍猛此时出现并抢走了金翅族的宝物树心之实，夏皓一行知道被他利用，拦住他展开战斗，注意从他身上可偷取妖狐珠。在赍猛逃走后，夏皓一行前往炙焰谷夺取树心之实。在熔川岩发现通往焰石坳的路被阻，前往朱熔洞和火熔洞拿焰石，再往前到焚煌台进行百人战。【战斗隐藏事件】敌人后援数为999，但若在时限内打倒100名便可达成条件，打倒的人数越多得到奖励也越优厚。

百人战后再次与赍猛战斗，他每30秒会进行一次暴发攻击，战后获得土曜晶玉。【战斗隐藏事件】先不将赍猛打倒，在第3、4、5分钟会出现宝箱。

第五章 谦谦君子 真小人包藏祸心 诤诤良师 大丈夫造福民生

张婕路线

张婕留在张飞居照顾杜若，在为杜若抓药的途中遇到真平道士在欺负一只叫类的狸猫，众人上前与真平道士展开战斗。【战斗隐藏事件】战斗中不能伤到类，当真平道士的血量低于30%时会将类移到身前，此时只有用唐周的弓箭来射杀后面的道士，在类毫无损失的状况下解决道士即可达成条件。

战后从类手中拿到金色羽毛，这是金翅族的信物。到城里杂货铺买到药材，回到张飞居后有两种选择——留下来陪杜若则先完成神意派事件，或者先前往金翅族。若选择陪杜若，不久秦谊回来与杜若相见，邀众人前往神意派作客，这时到城中找马元义和唐周。在卢家屋前找到马元义，张婕对话：

【对话选择】①原来大师兄是在取笑我！（夏皓和张婕好感度+5）；②夏仲宇根本没那么好！（马元义和张婕好感度+5）。

在道观找唐周，他在修理盗贼，张婕为盗贼求情，唐周的对话：

【对话选择】①敏菁，放了他只是姑息养奸（唐周友好度-5）；②好吧，只此一次，下不为例（唐周友好度+5）。

来到神意派后没有打听到晶玉的消息，到晚上张婕不能入眠，自言自语中选择：

【对话选择】①仲宇一路上不知道顺不顺利……（夏皓和张婕好感度+5；温铭和张婕好感度-10）；②远山哥在洛阳不知过得好不好……（夏皓和张婕好感度-5；温铭和张婕好感度+10）。

来到大厅与马元义、水湘灵和唐周汇合，不小心碰到了机关打开密道，在地下室听到秦谊的谈话，原来杜若一家的惨剧全是他一手造成。与神意派弟子展开战斗，在时限内击败的敌人越多得到的奖励越丰厚。然后是与秦谊的战斗，即使战败仍可延续剧情。【战斗隐藏事件】击败秦谊的方法只有让队员使用反弹属性的装备，将秦谊的强大攻击弹回去。



在皇宫门口与汉兵进行千人战

众人被秦谊关入牢房，不久杜若赶来将众人救出，当她在客房看到秦谊的书信，才相信秦谊的伪善面目，将水曜晶玉交给张婕。众人护着杜若逃至桃华林，结果秦谊现身阻截，杜若与他同归于尽。接下来前往使用金色羽毛到金澄树海，来到朝曦城下与炽锦战斗，打完炽锦见到燎凰，众人受托前往炙焰谷夺回树心之实。来到炙焰谷收拾几名赤虎族人，先到朱熔洞和火熔洞拿焰石，然后穿过焚煌峡道到焚煌台打赍猛，夺回树心之实，回到金澄树海将它交给燎凰，顺利取得日曜晶玉。这时收到纸鹤传书，得知太平道观有难，一行人连忙返回钜鹿郡郊。

夏皓和张婕汇合路线

赶到钜鹿郡郊打听消息，得知官兵包围了这里，夏皓和张婕两路人马汇合一处，如今七曜晶玉已得其六。在道观与左丰和其手下展开战斗，取胜后张角随左丰进京面圣，众人则暗中保护张角前往钜鹿。钜鹿的百姓在太守府发生暴动，左丰派出大批士兵进行镇压，夏皓等人无力抵抗，此时金芒如电，夏皓、张婕以及张角兄弟等人都被天若宫救出。来到天若宫外遇到司马徽，随他前往大殿，走黄岚道→橙岚道→青岚道→靛岚道→紫岚道→天若宫前院，途中会遇到天若宫门人要求比武。【战斗隐藏事件】答应比武，金椟与门人一同登场，在时限之内打开金椟。

来到天若宫大殿见到庞德公，尽管天若宫好意搭救张角，张角还是执意回到钜鹿投案，夏皓一行只好护送他返回钜鹿城。来到钜鹿得知太守已被怨恨的百姓打死，空中出现神秘的天人，丢给张角一卷《太平清领书》，张角才下决心率太平道弟子起义，夏皓觉得不妥正要劝止，张角出手将他打倒囚禁起来。张婕和唐周在子夜展开行动，将夏皓从粮仓救出来，再由杂货铺前的古井来到黄河旧岸，夏皓为了保住太平道，决定前往洛阳找汉灵帝进言。来到皇城门口遭遇大批汉兵，与之展开千人战。【战斗隐藏事件】在时限内打倒的敌人越多得到的宝物越多，每打50个敌人会得到一只宝箱，最多拿8只宝箱。

战斗结束时曹操出场，众人进入皇城内苑。来到中庭右客房见到汉灵帝，众人将民怨沸腾的事告知，请他查办贪官污吏来平息众怒。晚间到中庭会遇到忧心忡忡的曹操，夏皓对话：



【对话选择】①曹都尉，你误会了（夏皓和水湘灵好感度-10）；②我对湘灵姑娘……（夏皓和水湘灵好感度+10）。

第二天汉灵帝派出何进随众人前去开仓放粮，并为太平道平反。在皇宫里张婕收到大师兄的纸鹤传书，决定往洛阳西郊栈道与马元义汇合。夏皓对话：

【对话选择】①我又不是你的谁（夏皓和张婕好感度-5）；②还是逗你比较有趣（夏皓和张婕好感度+5；夏皓和默心好感度-5；夏皓和水湘灵好感度-10）。

众人来到洛阳城门会产生剧情分歧，夏皓一行前往温宅看望范氏，而张婕一行则往西郊栈道找大师兄马元义。

第六章 颍川烽火 奇岩阵汹鏖难填 广宗烟雨 仙泉岸误会丛生

夏皓路线

夏皓、默心、啸月和瞳影来到洛阳温宅，看到温铭正与商人谈话，进屋后啸月邀默心一起到外面散步，默心对话：

【对话选择】①我要跟着仲宇（夏皓和默心好感度+5）；②……（啸月和默心好感度+5）。

默心最后选择陪夏皓，啸月和瞳影出去散步。来到屋里，范氏将一只手镯送给默心，默心对话：

【对话选择】①谢谢伯母（夏皓和默心好感度+5）；②我不能收（夏皓和默心好感度-7）。



洛阳城中，啸月约默心一同散步

正说话间，布坊伙计简吉冲进来说官兵正在到处缉捕与太平道有关的人，夏皓心知不妙，告别了母亲并与啸月瞳影汇合。赶到西郊栈道见到遍地尸体，寻至谷底仍不见张婕的身影，情急中纵声高呼，这时张曼成冲到身前攻击，此为预设必败的战斗。【战斗隐藏事件】张曼成攻击强悍，若有队员身穿反弹属性的装备，有几率将张曼成打倒。

夏皓负伤后遇到张婕一行，唐周见张曼成说话伤人，对话选择：

【对话选择】①曼成！够了！（唐周友好度+10）；②不要再说了，曼成（无）

张婕误会夏皓与官兵勾结围剿太平道，问水湘灵要不要留下来照看夏皓，水湘灵的对话：

【对话选择】①仲宇伤势不轻，我……（夏皓和水湘灵好感度+5）；②敏菁现在虽看冷静，但……（无）

夏皓回到温宅治疗，稍有好转便决定动身前往颍川找张婕解释事情原委。到达颍川汉军营遇到成群的汉兵包围，为首是身经百战的皇甫嵩将军。【战斗隐藏事件】在打皇甫嵩之前清光所有小兵，奖励宝箱出现后先打宝箱，最后击倒皇甫嵩。

往前进入张梁所设下的幻阵，走法如下：幻阵岔口→幻岩峡道→东雾林→奇岩阵眼，在阵眼遇到守阵的张梁，他会召唤出一只巨大的蜘蛛精朝众人噬来，蜘蛛精具有附加异常效果的攻击，要擅用瞳影的解异常状态能力。【战斗隐藏事件】如果之前曾获千年蛛丹（解啬罗大蛟的战斗隐藏事件），此时蜘蛛精会要求将蛛丹还它，选择还它的话，蜘蛛精服下蛛丹变得更加强大，再次击败它达成条件，奖励的宝箱要用暗器来开。

破掉幻阵往颍川城下冲过去，途中会随机遇到两次张婕一行，若要完成战斗隐藏事件，第一次不要还手直至宝箱出现；第二次出手直接击败她。来到颍川城下遇到张宝，他布下一道青领日轮阵。【战斗隐藏事件】张宝防御超强，只能以暗器应付，若在时限内击败张宝则达成条件。

在破掉奇岩阵并重创张宝后，张婕出现与夏皓单挑。【战斗隐藏事件】念及旧情夏皓不肯还手，直至倒计时结束，最后张婕悲伤离去。

夏皓从痛苦中醒来，发现默心在营帐中陪着自己，对话选择：

【对话选择】①默心……你待我这么好……（夏皓和默心好感度+5）；②当初我被巨蝼妖所伤……敏菁……（夏皓和张婕好感度+5）。

夏皓从皇甫嵩口中得知汉军的行动计划，决定将情报通知太平道。来到广宗见这里被布下仙泉阵，阵法的破解之道在于寻找石符，放入对应颜色的石板上开启泉岸通路，在途中会遇到刘关张，由于意向不合，夏皓与他们分道扬镳。来到青石泉岸打败张曼成，往前到广宗兵营，在这里遇到阻截的黄巾军。【战斗隐藏事件】对所有的黄巾军都打不还手，如果还手则会使敌人的攻击更加凌厉，倒计时结束达成条件会出现宝箱。

打完黄巾军，再次与张婕对阵。【战斗隐藏事件】仍选择不还手，她等时间结束自会离去。若选择还手，张婕使出一招落樱吹雪将夏皓击杀。

此战结束后，张婕为了净化张角身上的魔气，向夏皓索要七曜晶玉，水湘灵对话选择：

【对话选择】①敏菁？！（无）；②敏菁，不要再伤害仲宇了！（夏皓和水湘灵好感度+10）。

张婕接过七曜晶玉，步入营帐得知二叔三叔战死的消息，这时身旁的唐周突然出手抢走了七曜晶玉，结果张角死亡，张婕昏迷不醒，闯入营帐的夏皓见状带着张婕逃往陈留。将张婕安置在外城的蔡邕居疗养，这一天在往城里买药的途中得知张婕出走，在沉香岭看到张婕坐在树上唱着不知名的歌，眼神空洞无神，陷入对亲人的无限思念和迷惘中。夏皓一行来到玄机宫，在途中遇到被玄机宫弟子捉住的爱心三人组，选择救下他们的话，日后在完成UJ热血学园事件时会得到他们的帮助。在内殿向计采遥询问救治张婕的方法，然后众人进入张婕的思绪之中，夏皓的对话：

【对话选择】①不希望敏菁忘了我……（夏皓和张婕好感度+4）；②希望敏菁能得到真正的幸福……（无）

张婕路线

张婕与夏皓等人分手，前往西郊栈道找大师兄马元义，马元义看张婕身旁跟着官兵大



为惊诧，张婕却面露微笑向师兄邀功，以为化解了太平道与官府的对立状态，不料何进一声令下，大批的官兵将众人围困。【战斗隐藏事件】在系统倒计时结束前打倒何进。

打倒何进后，一行人朝西险道方向逃离，马元义将张婕等人带到西栈道谷底躲藏，自己一人出去引开官兵。许久之后，张婕回到西曲道在栈道上拾到马元义的头巾，知道大师兄已经遇害，随后唐周和张曼成赶到。当张曼成听到远处夏皓的呼唤时，悲怒交加地跑去跟夏皓算帐。张婕等人朝西郊废道走过去，在东栈道谷底找到夏皓，张曼成已将他打成重伤，唐周对话选择：

【对话选择】①曼成！够了！（唐周友好度+10）；②不要再说了，曼成（无）

张婕问水湘灵要不要留下照顾夏皓，水湘灵的对话选择：

【对话选择】①仲宇伤势不轻，我……（夏皓和水湘灵好感度+5）；②敏菁现在虽看冷静，但……（无）

张婕等人由东曲道的栈道上方离开，途中曹操单骑追来，他不愧一世枭雄，一击可将队员的血扣掉一半。【战斗隐藏事件】在无人员阵亡的状况下击败曹操。

水湘灵不愿随曹操回去，道别后从此两人站在对立的立场，张婕一行朝钜鹿城行去。

第七章 咄咄书空 游仙乡机缘已尽 茫茫心程 驰幻境迷途忘返

在太守府见到张角，然后和张宝前往颍川支援黄巾军，在经过城中时遇到赶来的温铭，他是来替夏皓解释的，张婕此时心冷如灰不听他的半点话语，温铭无奈只好加入队伍一同行动。来到颍川东郊打退几股汉兵，在迷宫中有几率遇到夏皓一行，战斗中可不还手。来到颍川城下，见司马隽的手下包围了这里。【战斗隐藏事件】在无人员阵亡的状况下击败司马隽。

往前来到黄巾军营，张宝见温铭身手不凡，且温柔体贴，对他大加赞赏，劝他日后多多照顾张婕，温铭对话：

温铭温柔地为张婕披上衣裳

【对话选择】①……我会的（温铭和张婕好感度+10）；②张先生您客气了（无）。

不久皇甫嵩的部队攻至，张婕到颍川西郊阻击，这是剧情设定必败的战斗。【战斗隐藏事件】给队员穿附加反弹效果的装备，同时要提升我方队员的回避，这样才有几率打倒皇甫嵩。

众人被皇甫嵩挫败后，汉兵攻势如潮，危难中张梁现身祭起护壁挡住敌人的进攻，随后用奇岩阵阻住敌人前进的步伐。回到军营，张婕接受指派往陈留调粮，在城中找弟子江滔即可。在返回颍川的途中遇到弟子高常，得知夏皓破了张梁的奇岩阵，并将张梁打伤，张婕闻言怒火中烧，赶到颍川城下与夏皓决斗。战斗中夏皓不肯还手，张婕很轻易将他打倒，但无论如何无法将剑斩向他，只好将剑一扔转身逃开。汉军气势如虹，黄巾军决定退守长社，张婕率军走颍川西郊→西丈量古道→颍川东郊→东丈量古道→长社野原，张婕看天色已晚，决定在此扎营休息，温铭却看地势不妙，会遭敌人火袭，张婕对话：

【对话选择】①远山哥，此事我自有打算（温铭和张婕好感度-10）；②这里确实如远山哥所说（无）。

无论张婕如何作答都会在此地扎营，于是一行人在长社黄巾军营休息，到了晚上张婕到河堤散步，在这里遇到唐周，他问张婕是否在为夏皓烦恼，张婕对话：

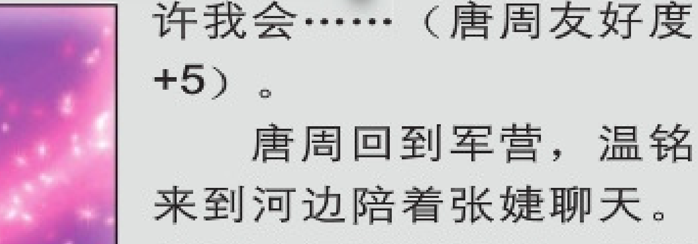


张婕向夏皓索要七曜晶玉为爹爹疗伤

【对话选择】①唐大哥，我这样是不是很不应该（夏皓和张婕好感度+5）；②唐大哥，别再提他（夏皓和张婕好感度-10；张婕和马元义好感度+5）。

唐周问张婕是否会心爱的人而放弃一切，张婕对话：

【对话选择】①不知道……（无）；②也许我会……（唐周友好度+5）。



唐周回到军营，温铭来到河边陪着张婕聊天。当两人回到军营时，见漫天的火石投向军营，黄巾军队顿时陷落火海，一切果如温铭所担心的。张婕带着残弱的部队逃至十里坡，众人被守候的曹操所擒。水湘灵醒来见曹操守在身边，便央求曹操能放过张婕一行，曹操疑忌丛生，让水湘灵委身于他，看水湘灵委曲地宽衣解带，曹操自觉无趣，闷哼一声丢下令牌便走。一行人逃出禁困，赶到广宗仙泉遇到张曼成，得知此地已被张角布下仙泉阵，破阵的方法是寻找符石置入对应颜色的石板孔洞，以打开泉岸的通路。来到天公营帐见到张角，得知董卓的亲信李儒进入阵中，张婕于是赶到青石泉岸将李儒带到营帐，不想李儒利用交信的时机暗算张角，张角的身体被魔气侵袭。打跑了李儒，水湘灵为张角诊治后，一行人前往玄机宫找计采遥求救治之方，在玄机宫打败左右两使，然后从计采遥手中拿到玄香，此物只能拖缓魔气的蔓延，若要要彻底清除魔气还须七曜晶玉。回到广宗营帐，闻知夏皓一行闯营，张婕于是向夏皓索要七曜晶玉，水湘灵对话：

【对话选择】①敏菁？！（无）；②敏菁，不要再伤害仲宇了！（夏皓和水湘灵好感度+10）。

张婕拿到七曜晶玉后回到营帐中，得知二叔和三叔阵亡的消息，不觉悲从中来，这时唐周突然发难抢走了手上的七曜晶玉，张角不治身亡，张婕昏厥当地。夏皓等人进入营帐，连忙抱起张婕逃离。张婕的神智陷入对往日的依恋怀念之中，澄心湖畔给孩童们表演术法，道观大厅里与爹爹叔叔们聊天。这一天她正在客房里休息，忽听几声呼唤，在她心里荡漾一种熟悉的波澜，那个叫夏皓的人说，这里所有的亲人都是她内心所制造的幻影。



第八章

捐丹奉心 弃性命全缘君故
枕戈横剑 洒热血皆为苍生

夏皓和张婕汇合路线

在道观里挑战魔化的张氏三兄弟，他们各具特点：张角是每回合加血，不注重攻击；张宝为暴发状态，攻击力惊人；张梁具反弹状态，若使连击攻击，被反弹至队员身上势必阵亡。击败三兄弟后离开道观，眼前是虚幻缥缈的末那之塔。走塔顶→遍行折道→无想东阶→无想回廊→别境折道→心所长梯→西回廊→万绪之厅（1）→万绪长梯→万绪之厅（2）。在途中会触发与张角、张宝、张梁、夏皓、唐周、马元义的战斗。他们都是张婕内心最重要的人，务必要全部碰到，这是解开后面战斗隐藏事件的关键，不妨多在迷宫兜转一会儿。在万绪之厅（2）遇到魔化的张婕，她问张婕是否能走出自己的城堡去面对外面的世界，夏皓连忙告诫张婕不要输给自己的心魔。【战斗隐藏事件】在之前的迷宫必须遇到过张婕所牵挂的6个人，再于此战击溃魔化的张婕便能出现宝箱。



计采遥阴谋得逞，发出狂妄的笑声

经过众人努力，终于让张婕从内心虚构的世界里醒转过来。这时得到唐周的行踪，于是一行人赶往封曜之窟。唐周无法抵御众人的攻势，扔下七曜晶玉逃离。接下来夏皓决定寻找最后的月曜晶玉，啸月说起当初为了凝聚紫岚的魂魄而使用了月曜晶玉。默心作为紫岚的转世，晶玉仍融合在她的体内。赶来的计采遥声称可用离魂之术来提取月曜晶玉，夏皓对话：

【对话选择】①不！我不能眼睁睁看着默心牺牲！（夏皓和默心好感度+5）；②……（无）。

计采遥带着默心离开，啸月一路追去。来到堕星回道看到计采遥已经开始施展离魂之术，啸月引弓欲发却被唐周阻止。计采遥在提取完月曜晶玉后，露出了本来的面目，击伤夏皓并抢走了6颗晶玉。唐周此时道出他和计采遥的真正身份——计采遥是当年蚩尤的妹妹武罗，唐周则是姜昊，夏皓则是姜昊的弟弟禹昊，他们都是举世无双的神匠，这七曜星轮便是他们兄弟的杰作。如今计采遥便是要用星轮扭转乾坤，让蚩尤掌握世界。庞德公赶来将夏皓一行救到神农村附近，为了救治垂危的默心，一行人前往无界缝隙找绿萝女仙，啸月不让众人带走默心而与夏皓等人发生战斗。【战斗隐藏事件】在倒计时结束前，将啸月的体力减至30%以下，而夏皓的体力不低于20%。

在无界缝隙的三色走道上遇到绿萝女仙，得知需要有人献出心脏的一半才能救回默心。瞳影为了心爱的啸月能够完成心愿，而愿意献出自己的心脏，夏皓对话选择：

【对话选择】①好吓人的方法……（夏皓和默心好感度-10）；②我愿意！（夏皓和默心好感度+10）。

众人前往霜月洞天向血狐族求千年狐丹。来到寒晶洞遇到受伤的幽焰，原来贲猛袭击这里。在银月台看到绯舞正在与贲猛战斗，夏皓等人连忙上前助战。【战斗隐藏事件】与之前战斗相同，贲猛每30秒一次暴发，捱过3、4、5、6分钟可得到奖励宝箱，最多拿4只。

战斗结束后找绯舞谈话，为了救回默心，啸月答应绯舞的条件，终身留在霜月洞天。绯舞最后放过了啸月，献出千年狐丹后身亡。回到无界缝隙，女仙开始救治默心，张婕对话：

【对话选择】①我就不会令远山哥为难（张婕和温铭好感度+10）；②我就不会和仲宇产生裂痕（夏皓和张婕好感度+10）；③大师兄就不会（张婕和马元义好感度+10）。



炽锦用自身的灵力与计采遥同归于尽

默心终于恢复，众人准备最后的决战。若想在游戏尾部进行UJ热血学园的剧情，需在进入封曜之窟之前到秘邑提炼大魔王的请帖。进入封曜之窟，走七曜星轮→灭日折道→凤光廊→千夜堂→运天厅，然后到御阳之间和辟阴之间打玄机宫的左右使。这样运天厅正中的通道打开，往前来到幻境折道，遇到唐周。打败之后进入七曜星轮处，计采遥飘浮在半空中，周围环绕着释放出来的蚩尤七魄。接下来的战斗中，计采遥会有施术分化四重替身。它们具有不同的特性，分别是一般、异常攻击、高防和高攻，要因特性的不同采用不同的攻击方式，在这四重替身上分别可偷到不错的补药和暗器。打完四重替身后，计采遥被魔化复生为武罗的原始形态。这时她会有3次变身（困难模式），将其挫败后，计采遥进行最后的暴发。此时燎凰和炽锦赶来，炽锦用自己的灵力与计采遥同归于尽，燎凰运用术法将大家送往金澄树海。

世界重归平静，夏皓等人分别在这个世界找到了自己的归宿，与心爱的人共赏这雪月风花，品尝人生的美妙……

情感结局解析

张婕会与夏皓、马元义和温铭发生结局，系统优先判定与夏皓的结局，最后才是温铭。与马元义的结局条件较为苛刻，须走张婕路线并完全触发有利的对话。

夏皓的结局会从张婕、默心和水湘灵中选择伴侣。优先判定张婕，如果张婕与大师兄结为秦晋之好，则从默心和水湘灵中间选择，即使默心和水湘灵的好感度相同，也会优先选默心。夏皓与默心的结局确定，那么啸月依然单恋默心，而瞳影追随她的啸月大人，真是复杂的恋爱关系。

如果默心没有与夏皓发生结局，且啸月和默心好感度大于55，那么啸月会带着默心重返霜月洞天，瞳影黯然伤神地回到森林，燎凰会偶尔去探望她，为之后的情感埋下伏笔。如果水湘灵没有与夏皓达成结局，最后她会和曹操在一起。


夏皓与水湘灵的结局

除了张婕和马元义是较难达成的结局，游戏还有两个隐藏结局。一种是张婕没有与任何男角发生情感，她会在张角死后，永远禁锢在自己建筑的幻境中，游戏提前结束。另一种是夏皓太过花心，但与任何女角的好感度都低于20，那么最后所有美女都离他而去，留在他身边的只有范氏和流浪狗旺财。

附1：UJ热血学园

在进行决战前，也就是游戏末期进入封曜之窟前，身上需带有大魔王的请帖，这是游戏最后判定进入UJ热血学园的唯一条件。

大魔王的请帖拿法：进入秘邑后，如果神塔升至第6级，并拥有8000点以上的灵气和5颗赤灵石，那么就可炼化大魔王的请帖。在游戏通关后，系统会询问玩家是否要接受大魔王邀请，进入UJ热血学园。

UJ装备收集方法：

①在UJ散步道接受狗狗之爱会长的邀请，加入组织后得到UJ采茶斗笠。

②在音乐千奇洞与暗黑女王菁菁和牧神的午后战斗，菁菁逃走，打败牧神的午后得UJ路队旗。

③在程式水廉庭找到熊猫踢足球和白金之星，打败两人获得UJ蛙鞋。



熊猫踢足球和白金之星正在商量着罢工

④在美术烈焰池打一群UJ美工人员，再用暗器消灭面具鬼，得到UJ同花顺。

⑤在雪月崖打一群美工，取胜得UJ好人弓。

⑥进入企画禁断之巅遇到伪歌姬佩和喽啰小天天，战胜后得到UJ甜甜圈。

⑦最后到大魔王宫殿打白猴和蜘蛛精，获胜得UJ无尘衣。

⑧最后的大魔王登场，取胜得UJ小鱼干。

UJ装备属性超强，只是有较高的破坏率。在进行第二轮游戏时，将它们毫不犹豫地投入存菁鼎，则会得到不会破坏的UJ装备。

附2：古玩仙人的天机任务

经常找古玩仙人聊天并打听天机，他会给出一定的诗句提示，玩家可从中找到谜题的线索予以解答。有的天机任务具有时间限制，因此在接到后要尽量早些完成。每当有新队员加入时，最好都要去找仙人聊聊。

天机一：仙人青穆

诗句中暗示着“红叶树林”和“新酒陈酿”等提示。先往钜鹿的如归客栈上等房找醉侠茅十三，比武取胜后得到一坛醉香红叶酿。然后到钜鹿郡郊的红枫林遇到仙人青穆，将酒坛交给他得到另一颗化功丹。

天机二：小白猴的食物

诗句中有提到“千竹间”的地方，前往白马寺的千竹阶。在场景中找到一只呆立的白猴，对话后到禅石坪拾得一枚桃子，返回交给猴子吃下，得到如意珠。

天机三：重合鸳鸯

参详仙人的诗句，里面提到“故乡”，于是前往神农村外的齐云。在这里遇到胡斌和白露，一名道士要捉拿白露，原来她是白狐精。上前打跑道士并将白露变回人形，得到日轮金丹和神丹·阎罗。

天机四：耳疾

诗句中提到“沈家”和“诸语”，前往陈留的杂货铺，得知沈大娘的儿子患有耳疾。到沈家屋与大娘谈话，然后再到客栈前找母鸡谈话。如果之前有解答过乞丐阿昌的支线会得到玉菖蒲，用此道具才能与母鸡说话，得到治疗耳疾的方法。到洛阳孩童处的宝箱里拿拨浪鼓，再到钜鹿郡郊的宝箱拿蜂蜜，回到沈家屋交给沈大娘，得到甲子丹和修罗闪。

天机五：光朐

古玩仙人说光朐那家伙误吃了他的绛云芝，前往神农山郊找到光朐，再到涿郡城里找它。随后它会加入队伍，不过记住到秘邑找仙人汇报一下。

天机六：文鸾

诗句中提到“树海”和“赤虎”，于是前往金澄树海。走树海幻林→幻林西岔道→金澄树道→晨晖林间→树海密径→树海岔道→金澄树道→树海密梢，打败两名赤虎族人，将得到的文鸾之卵交给燎凰，从中孵化出文鸾，得到一只隐藏的兽印。

天机七：续命灯

诗句中提到“续命灯”，这是解决此事件的关键道具，它可解钜鹿客栈掌柜的任务取得。在洛阳客栈天字房遇到卢世峰，得知他被异族少女陷害的经过。将续命灯送给他，得到2颗甲子丹。

天机八：阿琉伊

此为天机七的后续任务。过一段时间后，再到洛阳客栈天字房，随卢世峰回家看望他母亲，然后找猎户谭茂买山猪肉，得知猎户娶了个美貌的异族女子。回到吴家那名异族少女出现并要复仇，众人相助打跑了少女，得到3颗甲子丹。

资料片《双飞愿》攻略流程

魔气缠身 藏云塔枭心鸦貌
笑声盈耳 神农村旨酒嘉肴

解决了星曜之窟的危机，宇内安泰世界清平，共同冒险的伙伴们也各有归宿。1年后，他们藉由庆贺白马寺修缮的机会重聚一起，在向慧清大师道别后，大家决定前往陈留城纵饮叙话，临行前狸猫类加入队伍（资料片中新增添的兽印）。来到邙山入山道，遇到身患残疾的何轻雪倒在地上，一旁的江虎正凶神恶煞地逼她给丈夫写信，众人看不过眼，上前将江虎赶跑，得知她夫君淳于商精于医道，江虎求医不成而心生怨隙，众人决定带着何轻雪前往陈留与她丈夫相聚。将何轻雪安顿到陈留客栈，发现她的手上沾染魔气，正惊愕时淳于商现身，他以为众人是掳走妻子的匪类。【战斗隐藏事件】在时限内击败淳于商。



资料片需通关一次后才能启动，对话因结局而稍有变化

淳于商召唤出一群尸兵与众人缠斗，自己则带着何轻雪离开。张婕看着淳于商使用的灵符上有太平道的符文，感到很是奇怪，于是一行人前往藏云峡调查真相。在陈留城中有几个支线任务可做：在彩云阁里遇到一名面带忧色的客商，答应帮他到洛阳找周夫人传信，任务奖励1颗如意珠。在城内的河边遇到钱豹在逼迫丽晴回彩云阁，若选择“我偏要管……”触发战斗，打完得知钱豹是故意受伤好回去交差。于是前往采云阁找崔嬷嬷谈话，花3000两为丽晴赎身可得如意珠3颗，花5000两分别为钱豹和丽晴赎身，可得如意珠5颗。在陈留外城的青萝径与云英交谈，然后替她将一块手帕送到洛阳东巷客栈特等房的范兴手里，得到如意珠1颗。

伙伴们在山村小屋重聚

来到大地图发现洛阳也可进入，这里有新增的支线任务：进城后温铭会介绍当今的时局，在城右遇到侠客宋青师和司徒蒨，得知他们将师傅的密函弄丢了，打消他们的死念后到城里寻找丢失的包裹。先到城左下方找小孩交谈，再到左上方与彤彤谈话，再往陈留客栈的仁字房宝箱里拿波浪鼓，回洛阳找彤彤换到布包，再将布包还给司徒蒨，得到如意珠5颗。

由金澄树海旁进入藏云峡，张婕在路口看到三叔所惯用的阵法符文，心头升起不详的预感。往前与妖役触发战斗，小妖尽量用群体招式来灭，杀完小妖会出现灵火妖，杀掉它还会出现成群小妖。经过峡谷林径到北险坡，在这里仍可看到阵法的符咒，张婕称此处为死门，破掉它必须先找到惊门和景门。来到西郊危林看到一些没有右手骨的尸骸，这使大家联想起何轻雪那只被魔气笼罩的右手。往前杀掉镇守惊门的妖役，接着前往东郊危林破景门，最后回到北险坡，由出现的路口前往峡谷密径。在南险坡听到淳于商和何轻雪的对话，原来他利用自己钻研的肢体拼接技术，利用死尸来拯救妻子被魔气侵蚀的身体，为此他要为所谓的“大师”制造大量的尸兵来换取尸源。张婕正要质问他们，此时张曼成现身，原来他就是淳于商所称的“大师”，他更名张祭，率领太平道余部继续与朝廷为敌。张曼成认定夏皓是杀害张角的主谋，与众人混斗在一起，此战剧情设定必败。【战斗隐藏事件】坚持到时限结束。



战斗中何轻雪的伤势发作，淳于商央求张祭帮忙治疗，张祭住手带着两人离开，并召唤出尸化马元义与众人战斗（如果达成张婕和马元义的情感结局，则此段剧情不会出现）。打败了尸化马元义，张婕抱着大师兄的尸体痛哭流涕，这时马元义的魂魄出现，感谢大家使他得到真正的安息。来到藏云塔一路杀到塔顶，此时何轻雪手上的魔气越来越浓重，淳于商束手无策请求张祭帮忙，不想张祭拔剑斩断了何轻雪的手掌，魔化的手掌跃空而起将张祭举在空中。夏皓与魔气凝聚成的怪物展开战斗，取胜后瞳影将自身灵气贯输进何轻雪的身体，夏皓等人带着她和淳于商离开，并将身后的藏云塔付之一炬。

淳于商夫妇跟随夏皓来到神农村，夏皓利用擅长的机关术为何轻雪制造了一辆轮椅，淳于商也消除了心中的忧虑，开始在村里施医助人。昔日的伙伴经常来村里做客，轮流献艺做着拿手好菜，小屋前后洋溢着欢歌笑语……

纳克萨玛斯邪恶之翼
——最新亡灵对人类速矿三本流之石像鬼突袭流

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

前言：从ROC时期，人类和亡灵就是一对水火不容的冤家，那时候人类由于速矿流获取的经济优势和双法师的辅助一度和暗夜共分WAR3天下，而亡灵和兽人只是一对在边缘徘徊的难兄难弟。但自TFT出现以后，亡灵一举翻身成为人类头号杀手，人类曾经独步天下的万精油打法被地穴领主率领的狂暴食尸鬼撕得四分五裂，同时人类最引以自豪的双法优势也在亡灵最新的破法单位毁灭者面前荡然无存。即使暴雪不断根据平衡性考虑均衡双方的势力，但亡灵至今还是人类最为忌惮的对手。现今人类对亡灵较为行之有效的战术是目前欧洲式速矿三本科技流，这个战术其实并不是什么新鲜战术，而且在很多人眼里只是人类曾经用来对付暗夜猥琐科技流的变形而已，就是这样一个新壶装旧酒的战术却带来了不小的冲击。但魔兽界有一句真理：“没有完全无敌的战术，只有看上去难解的战术。”亡灵四天王在人类引为法宝的战术成型不久后的一个月里就研究出了专门克制人类速矿三本流的战术，而且不仅仅是一个。今天笔者为大家介绍的就是最新研究的石像鬼突袭流。

第一节　知己知彼，方能克敌制胜——解析人类最新版本的对亡灵速矿三本流

如前言所说，速矿三本流根本不是什么新颖的战术，它的主体其实就同ROC时代人类独步LT时一样，强行速矿之后建立经济优势，通过静态防御体系顶住亡灵中期的50人口一波流，最后靠经济优势打造高科技部队一举逆推亡灵的中级部队。曾经有人说过，人类的民兵是一大宝，这话完全没错。民兵就是人类所有战术的起点和保障，75G的投入就能换得一个有着与亡灵食尸鬼同等战力的作战单位，而且还是可主动召唤和取消的机动性单位，所以人类可在前期用别人相同的资金投入获得多出他人的机动兵力。对人类来说，只要分矿的怪物不是强大到BT，都能轻易解决，而目前流行的对战地图中，除了公认的TR无法速矿以外，其余地图人类若想速矿还是易如反掌的。但对手并非木桩，不可能坐视人类如此轻松速矿，即使只有死骑单枪匹马，骷髅棒配合4发死亡缠绕一样能给人类造成不小的麻烦。这时就看人类速矿的决心了，现在的人类完全不把民兵的生死放在眼里，出动7～8个民兵或是死了4个再拉4个的情况经常出现，只要能顺利拿下分矿，并且建立起食尸鬼小队无法渗透的防御塔群，一点损失对于人类来说根本无足轻重，因为谁都明白，速矿后3分钟内就能完全收回投资，并且进入稳步的资金积累期。一旦人类有了资金保障，那么随后的连攀科技和高科技单位投入都完全在资金预算范围之内（图1）。



图1：人类在前期无论花多少代价都会速矿

当人类速矿完成，防御体系也建设好后，起码有4分钟左右的安全时间，这时候亡灵会选择MF或扩张，人类因为没有足够的正面兵力和亡灵一战，所以Creep Jack是断然不可能的，一不小心很可能被反咬一口。这时人类通常会选择趁亡灵外出，直接自杀式冲入亡灵基地屠农，或是攻击建设中的亡灵分矿。SKY尤其擅长用小股兵力牵制住亡灵主力部队的动向，从而对基地的安全发展进行双保险。即使亡灵选择速毁灭的战术，但由于大量塔群的存在和二级基地就能出现的飞机群保护，纵使亡灵通过反复充电能获得IMBA的毁灭群进行强拆塔群的攻击，但因为魔法的限制最多只能强势30秒左右。一旦这30秒挺过去，人类就可通过不断换

兵来对抗亡灵，经常看到人类通过大量的自杀式攻击和亡灵消耗战之后，原本落后的英雄等级也得以扯平，并且最主要的是通过这种缓兵之计达成了战力的均衡，使得人类有时间打造一支可和亡灵相对抗的高科技部队。

只要人类能安然过渡到高科技部队成型，就到了亡灵头痛的时候了。如今人类达到三本之后有着不同的两种战术思路，一种是常规兵力对拼，正面与亡灵交锋，大法师山丘圣骑士3个英雄铁打不变，兵种选择以骑士+狮鹫+双法为主，经典的人类高科技陆空交叉火力网；另一种则是最为猥琐但效果最可怕的机械骚扰流，纵使你亡灵兵力再多再可怕，我人类就不断生产两三部坦克时不时派往你的主基地或是分基地，攻击你的人口或金矿等脆弱建筑，让你疲于奔命应付这些烦人的铁乌龟。亡灵可克制坦克的单位本来就只有绞肉车一项，而绞肉车在实战中完全无用，所以通常情况下当人类的坦克开始攻击建筑时，再要建造绞肉车就为时已晚了，当亡灵被坦克困在基地时，人类就可趁机在外进行MF和再扩张，继续扩大经济优势，最后就如同对付暗夜一样，用经济拖垮亡灵。

第二节 石像鬼流详解

很多读者一定不相信石像鬼这个对空强悍对地弱势的空军单位能一跃成为亡灵对付人类速矿三本流的主力。的确，粗看石像鬼在阵地战中遭遇到人类的防御塔群时完全没有用武之地，反而有可能被箭塔射成空中的石屑。在亡灵需要发动总攻的黑色城堡时期，石像鬼的攻克能力也大不如毁灭者，而且用途也没有毁灭者来得广泛。但在魔兽对战中，有时一个单位看上去貌不惊人甚至有着致命的缺陷，但一旦和某些英雄或特殊兵种配合起来，就可能发挥出非常可怕的催化作用。想当初谁会认为角鹰骑士能用来对付人类？EASY_TO_LOVE做到了，兽人的复古嗜血飞龙流也是当下兽人对人类的奇袭战术。所以世事无绝对，亡灵四天王会研究石像鬼流，自然有其存在的道理。

战术初期，亡灵要做的事情非常简单，就如同对人类任何战术一样，死骑进行骚扰即可，对人类能造成多少伤害就造成多少伤害，务必要将其速矿速度拖延下来。真正的好戏还在后面，根本不需要在初期就和对手拼个你死我活，死骑一人要承担的责任很多，所以不能轻易赔上性命。死骑在完成骚扰任务后，就要尽快与先前正在双线MF的食尸鬼小队汇合，目标是同样清理一片矿区进行扩张。通常情况下，此时人类已完成了基地的防守，对亡灵的骚扰显然是必然的，死骑就要和食尸鬼小队预先做好主基地和分基地的防守，放弃一段时间MF，进行防守直到二级基地完成，开始量产石像鬼时，你就可以安心进行野外发展了（图2～3）。


图2：看到石像鬼就回城的SKY,可见石像鬼流的威胁之大


图3：人类缺少对空火力的前期，即使进行骚扰也是送死

经典战役回放

SWEET和SKY曾在06年CEG上交手过一次，虽然SKY最终以2:1获得了胜利，但第2局发生在EI的战斗里，SWEET就利用两人地图近点的优势，从开局就对SKY进行了疯狂压制，食尸鬼小队可谓形影不离。但由于SWEET操作过猛，不小心断送了死骑的性命，使得原本的战术一下打乱，亡灵使用了额外的资金复活死骑而没有办法第一时间进行扩张。而另一场LUCIFER在07年初一人团灭WE战队的比赛中，在人族主场地图LT上，LUCIFER非常乖巧地采取了单死骑裸奔二级基地的操作，死骑虽然没有在第一时间骚扰人类的速矿，但却利用这段时间疯狂MF，并且完成了扩张。虽然SKY前来骚扰过分矿，但还是给亡灵的优势兵力打了回去，当SKY再次前来骚扰时，缺少对空火力的人类一下子发现了对手大量的石像鬼，在慌忙撤退的途中大批步兵被死骑和石像鬼的追击所杀。

亡灵在前期的发展除了军事上要进行压制和扩张外，科技上要保证最短时间内使石像鬼出生，而且必须量产。这操作其实对亡灵来说并不陌生，完全是对暗夜的天地双鬼流的发展步骤。从录像资料中可以发现，只要前期骚扰到位，延缓了人类的发展，那么当亡灵石像鬼面世时，通常情况下人类刚刚开始升级基地，而且所有速矿三本的人类都有一个共同点，就是不会建造除步兵外的额外作战单位，人类只会把大笔资金投入到基地的防御上，也不会考虑中期建造额外的兵力和亡灵打对攻。于是，石像鬼小队一旦成型，就顺理成章地达到了控场的目的，人类如果前来骚扰，缺乏对空火力的部队在石像鬼面前完全没法还手。由于石像鬼是空中单位，它的机动力是最大优势，只要善加利用，除了控场外还能封住人类的任何野外作战（图4～5）。


图4：石像鬼的高机动力确保了其追杀的威胁


图5：石像鬼总能找到防御体系的死角进行骚扰

小贴士

为了增加石像鬼的威胁，在二级基地建造牺牲深渊出阴影是不错的战术选择，2个左右的阴影就能很好地控制人类有可能进行MF的地点，如此一来掌握了敌军动向的石像鬼可在最短时间内进行Creep Jack。）

当然，石像鬼的作用不单单是野外的作战威胁，即使人类在基地布置了大量的箭塔，但防御体系永远是死的，通过操作可以让石像鬼找到箭塔的死角对农民发动袭击。操作方面没有很大困难——所有石像鬼集中攻击农民，被攻击到的石像鬼立刻后退，剩余的石像鬼继续攻击，如此反复之后你的石像鬼虽然个个处于亚健康状态，但却能保证在不损失兵力的情况下对敌人经济进行打击，完全比用食尸鬼强行攻击来得更为保险和有效。由于人类科技落后的原因，在很长一段时间内是没有对空火力来对付石像鬼的，有人会说人类完全可以通过建造火枪和大法师的水元素来弥补对空火力的不足，但事实告诉我们，人类绝对不会建造无用的火枪手来对空，理由很简单，人类现在对亡灵有威胁的单位组合中没有火枪手的位置，因为万精油流的惨痛教训已经让人类明白，陆面单位除了骑士可以依赖以外，其他单位在亡灵疯狂的陆军单位面前完全就像是纸糊的，所以他们通常不会只为了保护农民而训练火枪。人类选手一般会选择隐忍，或调度农民至更安全的地方作业来延缓时间，等待二级基地的完成和相应空军单位建筑的完成。人类二级基地可以建造的空军单位有矮人飞机和龙鹰，飞机如果没有成群并且达到食尸鬼的两倍不足为惧，而龙鹰由于空中枷锁的存在，配合防御塔才是真正解决石像鬼骚扰的方法。不过，亡灵的石像鬼骚扰并不是真正的目的，它们在中期的意义仅在于控场而已——控制人类的自杀式骚扰，同时封锁人类的所有动作，骚扰农民只是额外的作业，当然其中还包括攻击对手建造中的空军建筑，所以石像鬼小队在中期对人类是很头痛的存在，人类做什么事情都必须在防御塔的庇护之下，否则很有可能就被机动力很高的石像鬼反复突袭。当亡灵看见对手以龙鹰来进行防守时，恭喜你，对手已被你的战术引领到你所希望的路上了，你可以见好就收地撤退了。

经典战役回放

还是说SWEET对SKY的那局，由于SWEET先前DK被杀，无法扩张，所以在经济上已经落后了SKY，忧郁亡灵此时选择了继续速攀科技并量产石像鬼的方法进行对人类的封锁，此时的SKY为了突破封锁并强行树塔霸占亡灵基地下方的分矿，选择了量产火枪手与石像鬼正面对决。SWEET在看到对手这一操作后，欣然拉出准备已久的天地双鬼，在巫妖的NOVA配合下，瞬间秒杀所有缺少法师支援的火枪手。为什么没有法师？原因很简单，因为人类此时刚升级好基地，SKY又继续裸奔三本，所以根本没有建造神秘圣地来量产法师。急于求成的SKY就这样送给了亡灵英雄大量经验值，还被对手顺势反击屠杀了不少农民。再来看LUCIFER在NGL ONE联赛中对SKY的一局，这局SKY选择了保守的防御策略，主分基地都安排了大量的塔群，但还是无法阻止食尸鬼的骚扰，商店被拆，建造建筑的农民被杀，好在龙鹰及时出现才赶跑了亡灵。但外出第一次MF就被阴影逮个正着，亡灵英雄随后杀到，刚从祭坛跑出来不足15秒的圣骑士就被NC轰杀回基地。随后人类的数次再扩张计划，都被石像鬼群无情破坏，不得不佩服石像鬼的高机动力（图6～9）



图6：火枪面对天地双鬼命运如何

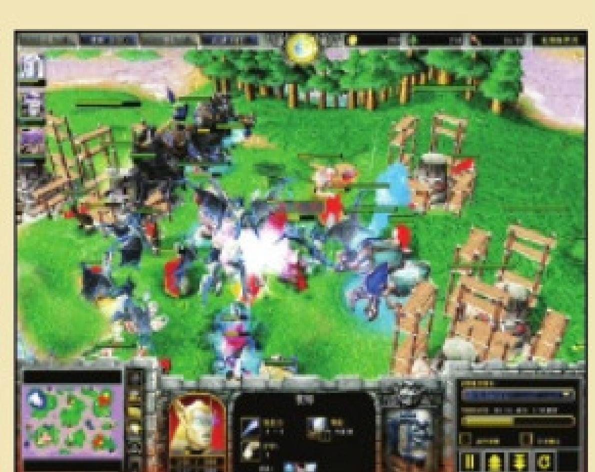


图7：在石像鬼面前法师就是口粮



图8：通过阴影的帮助轻松Creep Jack对手



图 9：单石像鬼尾行流，很好的追踪手段



图10：阴影发现对手的动向后，石像鬼部队可凭借机动力第一时间攻击对手

图11：通过石像鬼的控场，亡灵安心的发展分基地

有人会问，为什么此时要恭喜亡灵呢，人类不是已有可和石像鬼抗衡的单位了吗？其实人类选手也明白单纯的龙鹰是无法克制石像鬼的，理由很简单，同等人口下的石像鬼由于本身只占2人口的关系，永远会比占3人口的龙鹰强。人类除非能做到龙鹰数量和石像鬼一对一，否则即使你看上去封锁了大批的石像鬼，最终还是会输给对手的数量优势。而且龙鹰的空中枷锁属于持续施法的魔法，亡灵一张治疗卷轴就能使那些被枷锁的石像鬼生命无忧（图10～11）。

所以，人类对付石像鬼正确的战术安排是：在龙鹰空中枷锁控制大部分石像鬼的同时，有第二、第三对空火力点解决剩余的石像鬼保护龙鹰，最佳的选择无疑就是飞机和坦克两种机械化部队。不过飞机的意义前面已经提过，如果没有大量的飞机群，对石像鬼造成不了威胁，200HP的飞机，被一个石像鬼挠两下就要坠机，所以对付石像鬼真正的王牌还是坦克。升级了弹幕的坦克可以在区域内无差别打击对手的空军单位，而且坦克流也是人族三本阶段用来打击亡灵经济的首选。不过，魔兽的战斗发展并不是在理想状态下进行的，要知道人类在先前被骚扰打击经济的情况下，龙鹰群与坦克想要同时大量建造并不容易。即使人类在被骚扰的前提下打造出了龙鹰+坦克的组合，亡灵的阴影、石像鬼的机动力都可把人类的发展情报毫无保留地传达给玩家，这样一来，当亡灵玩家发现对手建造坦



图12：龙鹰如果不能将所有石像鬼一网打尽，那么剩余的石像鬼解救同胞是轻而易举的事情

克并量产龙鹰时，一样会做出相应的兵种调整，既然人类有威胁的单位是坦克，那么憎恶+绞肉车也应当投资。绞肉车配合基地的防御体系掩护能从



图13：如此规模的两军空战，结果将是如何？

图14：石像鬼一旦近身，任何空军单位都是纸做的

远处打击坦克，而憎恶的攻击力和体形不但能阻止坦克的推进，也能在陆面战中起到不小的作用。同时，实战中英雄更是左右战斗胜负的关键，人类被控场至今没有进行过野外MF，英雄等级自然不会高，身经百战的高等级亡灵英雄自然不会放过这等肉脚，NC连击加上暗影游侠的沉默或是恐惧魔王的催眠，圣骑士就算有心也难以救下大法师和山丘，而且当伤害量大于治疗量时，大法师要么回城要么就直接回祭坛**（图12～14）**。

经典战役回放

SWEET在后期虽然遭遇了SKY霸道的树塔霸矿，但由于先前积累的英雄优势实在过大，所以三英雄在牺牲了所有石像鬼的情况下，还能轻松地以RPG操作不断蚕食人类的单位。一次NEC攻击就有大批单位变成英雄的口粮，当亡灵舍弃扩张的念头，两头攻击人类的主分矿时，人类的农民根本就经不起连番的魔法轰杀，这反而使得经济一直领先的SKY陷入了经济危机。最后SKY使围魏救赵之法，一次冒险对亡灵主基地的攻击，遭到了等待已久的SWEET英雄回城，一路将人类的大半主力完全虐杀，最后SKY在双矿尽空的情况下无奈GG。LUCIFER的那场比赛因为SKY采取了相对保守的策略，一直拖到了后期，不过SKY还是因为需要突破亡灵的封锁，并限制亡灵发动了一波流，农民在对手分基地前进行修塔，而由飞机+龙鹰+坦克的混合对空火力却全然败在了亡灵石像鬼+憎恶+投石车的组合面前。首先是坦克被绞肉车轻松打爆，随后憎恶配合英雄在地面大肆屠杀人类的英雄和陆面单位，而石像鬼通过两次治疗卷轴的庇佑成功顶住了龙鹰的枷锁，没有坦克威胁的其余石像鬼也不断解救被控的同胞，SKY只能暂时撤退进行调整。但三地穴暴石像鬼的LUCIFER铁了心了要控场，人类在3点位置的数次扩张都被无情打击，面临此等情况，双方逐渐演变成了可怕的消耗战，但亡灵的最大优势就在于英雄都达到了逆天的等级，所以即使SKY在后期通过狮鹫+龙鹰的组合开始控制纯石像鬼，但一进行阵地战，人类就开始吃亏。

先前提到过，石像鬼流能将对手引到你所布置的战术上来，最大原因就是魔兽的确是一物降一物的平衡游戏，石像鬼克龙鹰，坦克克石像鬼，绞肉车克坦克的关系前面已经提及，但石像鬼流真正的可怕在于，石像鬼的存在使得亡灵始终是主动控制局面的一方。人类要求变，就要首先打破石像鬼的威胁，而打破石像鬼的威胁所相应的单位一旦暴露，那么亡灵可以马上再进行调整打击人类新的阵容，但当人类想要再次转型时，如果一直处于被压制状态，那么扩张无望的人类是没可能再次转型的。这就好比人类VS暗夜时，双方对攻经济的情况下，无论哪方获得了额外的一片分基地就将倾斜比赛的天平一样**（图15～17）**。



图15：被坦克集中攻击就先着地回血避避风头



图16：有钱就是NB啊，三地穴暴石像鬼



图17：亡灵突然转型就等于宣告了人类的死刑

经典战役回放

还是LUCIFER VS SKY的那局战斗，双方主矿同时消失之后，就已经是比赛的终点了，谁能扩张成功或赢得一次会战就等于赢得了胜利，两人此时都不敢冒然扩张，因为扩张投入的资金很有可能造成己方军力的不足。SKY在那一刻铁了心暴狮鹫这样的高级空军，而老练的LUCIFER则在发现对手这一动向后，果断舍弃了石像鬼，突然转型蜘蛛，不知情的SKY就在一次会战中直接被LUCIFER的蜘蛛杀伤了所有狮鹫和龙鹰，瞬间失去了比赛。

战术总结

石像鬼流看中的并不是石像鬼的作战能力，而是依赖其对人类中前期的压制能力和高机动力带来的控制局面能力。使用石像鬼流的玩家一定要记住，石像鬼并没有角鹰骑士或是飞龙那样对地超高的攻击力，石像鬼的优势在于对空而非对地，量产它的目的就在于将人类的发展步骤引到亡灵所能掌握的局面上来。就如同先前说的，人类三本的战术有两种：一种是骑士+狮鹫+双法，这显然在石像鬼面前是溃不成军的组合，石像鬼既能瞬杀狮鹫，又能对法系造成恐怖的伤害，无法对空的骑士更不用提了；另一种飞机+坦克的机械化骚扰流，石像鬼的存在首先就抑制住了飞机这个高机动力的机械化部队，坦克虽然是石像鬼的克星，但由于石像鬼控场，使得人类的发展步骤尽收眼底，通过优势获得同样速矿的亡灵在有准备的情况下，有足够的资金和时间来对付坦克的突袭。这样一来，最可能的情况就是把人类引到双方空军大对决的局面上来，先前的分析已经提过，石像鬼配合上特殊英雄和作战单位是不惧怕人类空军单位的，如此一来连续巩固优势的亡灵会不断积累优势转换成最后的胜势。P



《极品飞车——生死卡本谷》Nikki使用心得

■四川 秦国强


图1



图2

在《极品飞车——生死卡本谷》的几位车手中，Nikki是笔者最欣赏也是最喜欢的车队成员。除了高超的车技外，相信其美貌也是吸引玩家的原因之一。Nikki是在第4区域时加入车队的，基本特技是牵引。另外，Nikki在牵引的同时还会为玩家清除路上的障碍，例如把对面驶来的汽车撞飞或者帮我们挤开围堵的车辆。下面就为大家介绍一下使用Nikki时的心得。

首先，Nikki驾驶的是高等级的超级跑车。如果玩家使用的是普通的改装车或肌肉车，甚至是尚未改造引擎动力系统的超级跑车，那么Nikki就无法发挥她牵引的作用。因为当玩家的车辆速度太慢时，Nikki会减速等待玩家追上；如果两辆汽车的极限速度相差太远，Nikki的减速次数就会大大增加，我们也就无法得到行驶提速。这里需要解释一下《极品飞车——生死卡本谷》中牵引与提速之间的关系。牵引车手为我们提供的帮助在于让车辆迅速提升到极限速度**（如图1）**（注意牵引车尾部的气流可以提供额外的动力，主要体现在加速上），并在一定的时间内保持极速行驶。所以使用牵引车手时，玩家在选择车辆上可以把加速性放在次要位置，但极限速度就不能太慢了。一般情况下，在车辆选择窗口中查看其属性时，极速不应低于1/2**（如图2）**，换成数值极限速度即不低于250km/h。

在选好车辆后，就可以让Nikki登场了。作为一位牵引车手，Nikki的凝固时间（即左上角的车队成员状态激活时间）很短，玩家在开始比赛后不久就可以激活她开始牵引。在Nikki跑车尾部气流的带动下，玩家的汽车很快会提到极速。这时屏幕上会产生风驰电掣的视觉效果，非常刺激。但这时切记不可放松警惕，因为现在汽车四周的街道环境变化非常快，如果玩家只盯着Nikki车尾的蓝色气流来作为行驶方向，那么过不了多久就会因为速度太快转不过弯道而撞墙**（如图3）**，这是使用Nikki最需要注意的地方。由于Nikki这个角色的特殊性，其驾驶的超级跑车也具有很牛的特点。除了加速快、极速高外，同时还具有不可思议的转弯性能，即使跑到250km/h，她也可以轻松自如地转过急弯。而玩家自己的车辆可就没这么好的性能了，运气不好的话，遇到急弯打不过方向盘，就只有落得撞墙的结果，接着被其他车手超过。如何避免这种情况的发生呢？笔者认为在不牺牲速度的情况下（即直线或大弯道时不松开↑方向键），要尽可能多地留意左下方的小地图，随时了解前方的路线，做到直线不减速，弯道提前松油门减速（不使用刹车或手刹来减速）。很多朋友说在高速行驶时，画面变化太快，根本来不及观察小地图。那遇到这种情况又该怎么处理呢？首先建议大家不要使用车内视觉模式，因为车内视觉的视野较车外窄一些，所以尽量使用车外远视觉模式，我们可以看到更远的前方路线。这样能够有个大体上的预判，同时也有足够的时间去观察小地图。其次在直道行驶时，我们不用过多地调整方向，这段时间内可以把小地图前方的整个路线完整观察一遍，为如连续“Z”字形弯道作准备。在高速行驶时，我们不能过于依赖Nikki车尾的引导气流，还要同时观察小地图中的路线变化，合理地利用牵引车手来达到提速的目的。



图3


图4

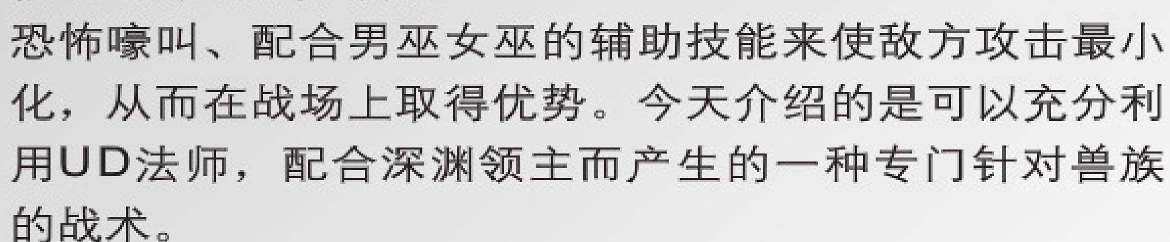
最后，建议大家在快到终点前关闭Nikki的牵引功能**（如图4）**。这样她就不会一直处于加速状态，从而不会取代玩家的位置拿到第一名。因为玩家自己跑到第一和车队成员跑到第一，游戏给予的奖励可是不同的哦！**（如图5）**


图5

亡灵的隐型铠甲——1.20版闪避升级战术

■辽宁 常亮





最坚固的护甲也会有它的弱点，存活的最佳方式就是别被击中。本文所讲的战术使用者不是闪避之王恶魔猎手，也不是会醉拳的熊猫，而是深渊领主。此战术的核心就是削弱技能恐怖嚎叫、配合男巫女巫的辅助技能来使敌方攻击最小化，从而在战场上取得优势。今天介绍的是可以充分利用UD法师，配合深渊领主而产生的一种专门针对兽族的战术。

以大家熟知的4人地图TurtleRock龟岛为例。开局不用太拘束，先地穴、通灵塔、通灵塔、祭坛；在有了3～4个小狗后召唤深渊领主，建商店、变一个冰冻塔防止敌人骚扰，然后迅速升级主基地开始MF。派一小狗进行探路并设定在地图上游走，英雄尽量不要与对手交锋，迅速提升等级；二级基地后招死亡骑士辅助，尽量隐蔽地造双神庙，出阴影侦察。

所有部署完毕，开始我们的核心战术。此时领主应该已经3级，主修恐怖嚎叫和分裂攻击。恐怖嚎叫可以大幅降低敌人攻击力，使其丢失当前的魔法效果；分裂攻击可以造成溅射伤害，对大量近身部队有不错的效果。由于法师占人口少，可以大量生产，建议出男女巫各5～6个，并升级到大师级；出2个雕像加血加魔，就可以进攻了。现在来分析一下各项参数。首先是英雄，恐怖嚎叫一级可以降低30%伤害，二级可达40%，三级50%，而且面积很大，几乎都会中招，最多可降低一半的敌方战斗力。第二项是女巫的诅咒和魔法盾技能，一级可使用的诅咒是一个耗法很少、冷却时间很短的技能，只用40点法力就可让对方命中率下降33%，且时间长达120秒，相当于恶魔猎手三级的闪避几率；而且重要的是，你所有部队都有了这种几率，配合嚎叫，对方的情况就是降低30%～50%伤害，33%几率会击空。对付出兽人常用的先知牛头的闪电链和冲击波，你可很好地使用魔法盾来轻松破解。女巫的第二技能魔法盾使用75点魔法就可防御300点魔法攻击，持续90秒。经测试，一个二级电链加二级冲击波，你也毫发无伤，大大提高了生存几率。男巫的第一技能可从尸体上唤起两具骷髅战士为你战斗，使其充当我们部队的肉盾；为了更好地发挥作用，可以配给一辆装满尸体的绞肉车。第二技能是狂热，提高75%的攻击速度而只有每秒4点HP的代价，配合分裂技能，可以以一敌众。说到这里，我们又有一个获胜的理由。就算对方出现了嗜血，我们的恐怖嚎叫也可以驱散。由于法师造价低廉，而且生产时间短，可以在对方部队成形前就具有很大的规模。

到后期，我们有多余的魔法还可学习占据和残废，又能令对手战斗力再度降低。此战术就是看中了兽族驱散能力差的弱点而研究出来的。下面分析战术弱点：

①首先是驱散。萨满是单体驱散，白牛成为本战术的最大克星。如果阴影侦察到有出白牛倾向，可少出2个男女巫，升级几个雕像为毁灭者，配合次英雄死亡骑士的死亡缠绕秒杀。白牛成本高，形成速度慢，少量根本无法破解，而且魔法护盾无法驱散。

②空军。如果对方暴飞龙战术，不要忘记亡灵制空霸主的地位。在阴影察觉到对方出空军的意图后，可以适当配以蜘蛛加吐网。空军价格昂贵，他出1只飞龙你可以出2个法师。当然，英雄首发剑圣骚扰的话，要更早地做对空准备。

③这时又有玩家提出疑问，如果狼骑捕网配合投石车怎么办？我们的应对方法是，前面说到给男巫配给一辆满尸体的绞肉车，在大战开始时，迅速招出骷髅。狼骑是中甲，会迅速倒在近身骷髅脚下；没有被网的法师不断跑位，避免减血。毕竟我们的法师和骷髅数量众多，每个敌人要面对我们2～3个骷髅，而且我们是不用花钱的。

④如果对方出牛头加萨满加白牛，我们可以关闭女巫的自动释放，采取占据牛头的打法。况且如果看到女巫还出牛头的话，这个人一定是个菜鸟。

⑤如果对方一开始就进行“三陪”的话，那么他一定会迅速出科技、暴飞龙或狼骑。我们出外MF时，一定要跟两小狗当保镖，遇到先知可以看情况缠斗；如果侦察到是剑圣的话，显形卷就一定要带了。MF时尽量保持HP不要太低，以免被剑圣截杀，在前期可尽量以骷髅权杖进行MF。频繁地侦察是必不可少的。有多余的骷髅就没事往对方家中跑跑吧。





⑥前期压制性打法：先知配合兽兵压制，迅速回城，配合冰塔和采木的小狗防守；双方兵力相差不会太多，很容易打退。对战中，还是要勤侦察，以免被人TR了还不知道。



任何战术都不是无敌的，只有良好的意识和灵活的操作才能更好的发挥。要提示你的是，这是一个出奇制胜的战术，对一个人尽量不要连着用两次，而且并不适合对战其他种族。

秘技屋

《欧陆风云3》部分精华作弊码 Europa Universalis 3

开控制台要先把键盘改成英国设置，然后按Alt+0167即可。打开控制台后，输入以下代码，即可得到相应效果（在此仅列出部分精华作弊码）：

所有事件代码

随机事件（Event ID）
改国名事件（改你控制的国家）
1001 俄罗斯
1003 西班牙
1004 英格兰
1006 意大利
1008 波斯
1025 加拿大
1027 墨西哥
1028 哥伦比亚
1029 秘鲁
1030 巴西

其他

1054 获得选候地位
3071～3079 殖民事件（强化殖民率）
4011 改革，投资成本各项+2
4022 科学进展+选稳定或声望
4023 陆军投资+选稳定或声望
4024 海军投资+选稳定或声望
4025 降低支出+选稳定或声望
4026 贸易投资+选稳定或声望
4028 行政投资+选稳定或声望
4031 外交+选稳定或声望
4032 商人+选稳定或声望
4033 税收增加+选稳定或声望
5012 +2声望或500钱
5013 +1000金钱、+2声望
5014 失去声望、+5军事传统、+5海洋传统
5015 +10军事传统、+1稳定、+2声望
5022 +5远洋收入、+3移民队
5044 政府投资+2500
5054 +1名誉
5056 获得宣战理由或+60关系
5070 贸易收入+50%
5072 税收增加
5073 税收基数+1
5082 金钱和政治各+1
5083 进攻战略+1、质量至上+1
5085 声望+5
5089 中央集权+1
5093～5095 得到宣战理由
5096 和一个国家改善关系
5098 +1稳定
5099 重商主义或自由贸易+1
6000 -20大洋传统、+10陆地传统
6001 -20陆地传统、+10大洋传统
6002 进攻战略或防御战略+1
6007 割地或宣战
6011～6015 提高国家稳定性

《猎杀潜航III》船只复活大法 Slient Hunter III

只要到“我的文档\SH3\data\cfg\careers\”找到存档文件夹（以你在游戏中所起的名字为目录名），在这个文件夹下面有个名为“Crew_config_XXX.cfg”的文件，XXX代表你的存档名称，用记事本打开，其中Healthstatus一项就是船员健康情况。

该项=2时死亡、=1受伤、=0完好，所以只要把相应的2改为0死者就复活了

《命令与征服3——泰伯利亚战争》（试玩版）破除资金限制 Command & Conquer 3：Tiberium Wars

CC3 Demo对Skirmish模式的初始化资金作了限制，可以这样破除：

打开C:\Documents and Settings\xxx\Application Data\Command & Conquer 3 Tiberium Wars Demo\Profiles\XXX，XXX就是你电脑上的用户名，打开里面的Skirmish.ini文件，找到下面的代码：GT=-1;PC=-1;RU=1 100 10000，其中的10000就是初始化资金，可修改成为你想要的数字，保存之后再执行游戏。如果你找不到Application Data，记住在文件夹选项里把隐藏一项勾去。

问题交流

1 Q 《生化危机4》PC版有简单模式么，怎么出现Ada篇，游戏中的特别服装要怎么做才会出现？

A PC版中没有简单模式，玩家只有使用Leon通关一次后才会出现Ada篇。游戏中的特殊服装：
Leon的服装
Special1：Leon篇通关一次即可；Special2：Ada篇通关一次即可。
Ashley的服装
Special1：Leon篇通关一次即可；Special2：Ada篇通关一次即可。

2 Q 我在玩《生化危机4》时用的是手柄，怎么把右摇杆调为视觉？

A 安装目录下，打开手柄上的模拟灯（即Analog）键，设置程序选Controlcamera，按住摇杆向上的方向键，在按Enter才可以，其他方向也是如此。

3 Q 《生化危机4》中如何获得无限弹药的火药筒？

A 无限弹的火箭筒要用Leon通关一次，然后再次进入游戏时可在商人处花100万PTAS购得。

4 Q 在《生化危机4》里为什么“佣兵模式”中只有Leon一个人可选，怎么出现其他角色？

A Leon是初期默认角色，只有他一个可以选。各角色出现方法如下：
Ada：村庄4星评价以上通过；
Krauser：城堡4星评价以上通过；
Hunk：基地4星评价以上通过；
Wesker：水世界4星评价以上通过。

5 Q 在《生化危机4》里，红色药草、黄色药草有什么用，该怎么用？各种草药有配合效果么？

A “红色药草”、“黄色药草”必须与“绿色药草”搭配才能使用，不可单独使用。
红色药草：强化绿色药草功效。
黄色药草：提升生命最大上限。
绿色药草+绿色药草=生命中等恢复。
绿色药草+绿色药草+绿色药草=生命完全恢复。
绿色药草+红色药草=生命完全恢复。
红色药草+黄色药草=生命小量恢复+生命上限提升。
红色药草+黄色药草+绿色药草=生命大量恢复+生命上限提升。P

林晓：昨天整理硬盘，发现视频文件占据的存储空间特别大。那就动手删吧——头个文件是《Blade Runner》（经典的译名是《银翼杀手》），1982年的老电影，Philip K.Dick的原作，哈里森·福特主演，雷德利·斯科特导演。由于太过新锐超前，上映后票房与评论都一塌糊涂，直到2004年才被评选为“历史上的十大优秀科幻影片”之首。这部电影第一百次说明是金子总会在沙里闪光，流行一时的未必能够流行一世等类似的真理。作为一名科幻迷和伪影迷，我都不能残酷地对它按下Delete键，而应该至少每月温习一次，以让自己冷静地思考两个小时。下一部电影是《情书》，岩井俊二32岁时的处女作。当时是1995年，“纯爱电影”这个名词还没有产生，所以这部细腻优美情节舒缓的《情书》被定义为爱情文艺片。在平淡的情节中隐含波澜的人生，将深厚的情感藏于故事背后。这是我的叙事风格，我对《情书》总有一种“仿佛是我的作品”的莫名喜爱，所以也删不得……最后，视频文件一个都没有动。

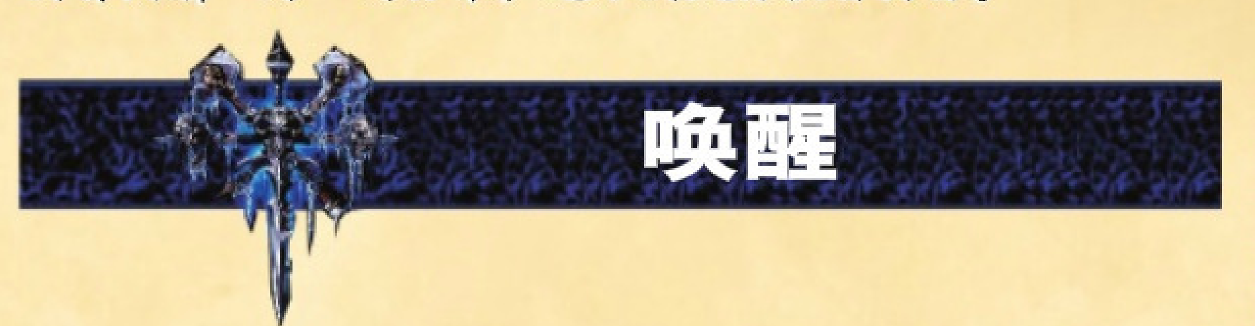
喜欢写点东西的朋友，可以研究一下电影，回过头再看自己写的东西——真正好的作品，即使当时不能一举成名，迟早也会被大众所欣赏。重要的是，你要有判断“好”的标准，绝不要效仿假冒伪劣。



游戏背景：魔兽世界

不再醒来（下）

■北京 杨平



唤醒

瘟疫之地，是亡灵天灾肆虐的土地，也是我们的伤心之地，这里有死寂的达隆郡，有亡灵霸占的考林路口。大部分被遗忘者，都是原先在这里世代生活的人类，他们曾经创造了光辉的文明，但在瘟疫袭来之后，这一切都灰飞烟灭。如今，这里到处是变异的生物，连土地都浸满了毒。

我永远记得自己的家乡——斯坦索姆。今天，当年被焚烧的城市仍然烈火熊熊，亡灵天灾仍然在街道上徜徉，我从未想到，我还能活着回到这里。

瓦里玛萨斯大人给了我一个奇怪的使命，让我去斯坦索姆寻找血色十字军的头号人物。他给了我一只烂苹果。“吃了它，血色十字军的人就会以为你是他们的一员。”他得意地晃动着翅膀，晃得我头晕。

独自一人想穿过斯坦索姆亡灵大街是件几乎不可能完成的任务，九死一生啊，我终于带着满身伤痕站在了血色十字军堡垒的入口处。烂苹果的味道很好，那种腐败的口感让人回味无穷。我变成了一名身穿血色十字军制服的人类士兵，沿途的血色十字军都冲我点头或微笑，虽然有些紧张，但我还是顺利地来到了堡垒的最深处。

“我要求见老大。”我对档案管理员说。他正低头整理一本被拆散了的书。“奈辛瓦里……还差第14页、第25页……”他抬起头来，“对面的门，他正好没事。”

我推开门，走进去，把门在身后掩上。

“你终于来了。”巴纳扎尔坐在宝座上。他没有伪装，看起来就和瓦里玛萨斯大人一模一样。我惊得目瞪口呆：“你……你不是人类？”

“当然不是，我是你们那个什么大人的兄弟，不同的是，他不需要伪装，我可要整天把自己打扮成人的样子。你坐下吧。”他冲面前的空地一指，“这么说吧，我们已经考察你很久了，我们认为你可以完成一件前所未有的艰巨任务。”

我还在迷茫之中。我们和血色十字军一直是死对头，为什么现在他们的头头居然是和我们一起的呢？

“你可能奇怪，为什么我会是血色十字军的统领？这很简单，我和我兄弟早就看出，我们最大的敌人是亡灵天灾，而不是什么联盟，也不是其他的什么，在这一点上，血色十字军和我们的立场几乎完全一样。我们要做的，就是慢慢清除其中的狂热分子，让他们转而全力对抗亡灵天灾。你大概也听说了，血色修道院里面那几个狂热分子首领已经被清除干净了，我们正在一步步取得成功。”

“你希望回到你的故乡吗？你希望有一天能在这个叫斯坦索姆的城市里随便逛而不需要担心什么亡灵天灾吗？”他和蔼地问道。说实话，当被遗忘者这么长时间了，我还真有些不习惯别人这么和蔼的态度。

我点点头。

“其实，我们已经有这个能力了。在被遗忘者这一边，我们的实力已经大大增强；在血色十字军这一边，我们已经清除了主要的极端分子，我又掌管着指挥权，两方合力，拿下斯坦索姆不成问题。现在的障碍只有一个。”他停了下来。

“是什么？”我问。

“是黑暗女王希尔瓦娜斯陛下。”他又停了下来，等着我消化震撼。

在最初的震撼过去之后，我终于能开口说话了：“女王陛下？她是我们的领袖，是她让我们重获了自由意志，是她领导我们前进。她怎么可能成为障碍呢？”

“哦，当然。我们能从被巫妖王奴役的状态下解放出来，女王陛下居功甚伟。但是，你难道没有发现，我们现在又落入了她的奴役之中！她的意志，我们每个人都要俯首帖耳地去执行；她要的东西，我们就要冒死去拿来；她要消灭的敌人，我们就要拼了命去杀掉。我们和那些在巫妖王手下的亡灵天灾有什么区别？”巴纳扎尔提高了声音。

“我们有自由意志，我们是独立的亡灵。”我小声

地说。

“那是个笑话！”他忽闪了几下翅膀，“女王让你干的事，你可能拒绝吗？你如果拒绝了，你还能在被遗忘者中生活吗？离开了被遗忘者的阵营，你还能在这个世界上生存下去吗？你的自由呢，你的独立呢？”

巴纳扎尔又停了一下，换了比较平静的语气接着说：“女王陛下如今已经被政治的贪婪迷住了眼睛。她不仅要反抗亡灵天灾，还要取代萨尔成为部落首领，甚至统治整个世界。你看看她把多少力量都放在和那些牛啊、兽啊去谈判上？放了多少力量在和联盟进行战斗上？而对于我们真正的敌人，就在我们身边的敌人亡灵天灾，她又关心多少？瓦里玛萨斯大人曾经向她提议攻取斯坦索姆，她的回答是：‘让那座城市烧成灰吧，这样被遗忘者们就只有幽暗城一个家了。’”

不管真假，我的心都会刺痛了一下。

他歪着头观察了我一会：“当然，她毕竟是我们的领袖，解放了我们。我们不会杀死她，我们要做的，是让她失去继续控制我们、继续罔顾我们利益的能力。我们会让她继续当女王，但我们将自己掌握自己的命运。”他扔给了我一把橙色的短剑：“拿上，在女王陛下面前诵读上面的铭文，就会封印她的力量。”

我有点体会到了当初威廉面对断手时的感觉。



家园

幽暗城，一如既往的繁荣而不失从容。我慢慢走向皇室区，尽量不去看周围的人。勇士们骑着马从我身边一掠而过，去完成女王的任务、去充当女王的手和脚。而我将让他们成为他们自己的手和脚，完全的、真正的独立。

可为什么我的手脚冰冷？我知道我是亡灵的体质，但为什么我现在感到透骨的死亡之寒？作为被遗忘者，我早已习惯了冷血的躯体，为什么我还会浑身发抖？

皇家守卫冷冷看着过往的人，不，他们不会怀疑我的，他们只是在提防潜入的联盟刺客。

一个牛头人迎面走了过来，该死！为什么是现在？

“你好啊，我的好朋友！”血蹄乐呵呵张开双臂把我抱进他臭哄哄的胸膛。“你现在都当上百夫长了！”我跳起来拍了拍他的肩膀。他哈哈大笑：“多为部落杀几个联盟，你也很快就能当上百夫长，可惜你不好此道。”

要尽快结束谈话。我咧咧嘴，权当微笑：“回头找你喝酒。”



“好！我先走了！”又是一个牛抱，好在终于结束了。

为什么我握着短剑的手几乎要痉挛？

漫长的通道啊，冷峻的守卫啊。

终于，我到达了皇室大厅。拾级而上，在大厅中央的高台上，就是她。

我们的女王，我们的黑暗女王希尔瓦娜斯陛下，我们美丽的女神，我们的救世主，我们不惜一死也不会让联盟加一指于她的女王陛下！

我低着头，慢慢蹭到了女王面前。她生前是个精灵，死后仍然保持着精灵的美妙身材，一袭黑色的王袍让她更加冷艳。自我第一次见她起，她就从未看过我一眼，更不用提跟我说话了。整个被遗忘者中，能蒙女王垂青看一眼、说几句话的，简直屈指可数，但这毫不影响我们对她的崇拜和恐惧。

据说联盟曾经调集大军攻击幽暗城，全世界的被遗忘者都即刻放下了手头的事情，赶回幽暗城保卫女王。那时，皇室区通道尸骨如山，愣是让3个整编军团的联盟没有踏进大厅一步。从此，联盟再也未敢靠近幽暗城一次。

即使那时，女王也没有任何表示，她以一种全然的轻蔑面对众生。

我拔出了短剑。

不，我不是弑神者，我只是要成为一名女王一直希望我们成为的那种人——一名真正独立的亡灵。

我念出了上面的铭文。

女王抬起了她的眼帘，看向我！

我不仅从未在被遗忘者身上见到过，在我作为人类的前半生，也从未见过这样的一双眼睛！深邃而神秘，仿佛完全洞穿我的心灵，让我无法移开自己的视线。即使这目光即刻能杀死我，我也不愿避开它。

女王的身上放射出强烈的光芒，肤色开始从苍白泛出粉红色，显出活的躯体的样子。她冲我微微一笑。

我跪倒在地，无法自拔。

突然，一把匕首从女王的胸前冒了出来，接着，她周身鲜血四溅，红色的血、活物的血，从她身上四射开来。

一个熟悉的身影在女王身后冷酷而坚决地刺着，那是威廉的身影。

原来，这个计划分为两部分，我只是拼图中的一块。

女王倒在地上，鲜血像浴池中溢出的水一样漫开来。昏暗的光线下，浑身沾满了女王之血的威廉静静地矗立着，手中的匕首散发出通红的光芒。

我的震惊转化成了愤怒。“你这个叛徒！”我怒吼着，向威廉扑了上去。

我头一次忘记了自己是以远程攻击为主的法师。

威廉只是轻轻一挥手，匕首就从我的腹部到颈部划了一个大口子，我一头栽倒。他的目光冷酷而平静。

接着，那目光突然涣散了，他浑身上下开始急速溃烂。他想张嘴叫喊，但已经没有了嘴；他想跑，但腿已经化为一泡脓水；他还想……但他已经没有头了。

神的血，是致命的。

我躺在地上，周围的声音遥远而喧嚣，我再次体会到了死亡来临时的那种笼罩过来的冰冷。

她为什么笑？也许这一切都是女王意料之中的，也许她有更深的计划，也许我们，包括瓦里玛萨斯大人和他的兄弟都又一次做了女王的工具。也许吧……

但那是多么美丽的微笑啊！

我也微笑了，慢慢沉入无尽的梦乡。

这一次，我希望不会再忽然醒来了。（全文完）

林晓：办公室里的大规模改造终于告一段落。当你再次走进《大众软件》编辑部的时候，你会发现你俨然置身于CS游戏的某张地图中，动作稍不敏捷就会有被爆头的危险。挪位置的时候捡到前同事遗留下来的CS正版光盘一套，心血来潮安装在自己机器上，结果你可想而知——我刚进入界面，已经有五六位同事轮流过来参观：林晓要打CS，那绝对是办公室一大奇闻！因此我在地图中小心翼翼地转了两圈，就退出并删除了游戏，呵呵。等着我练好了被某游戏暴力狂爆头，门儿都没有！

时间总是比我们想象中流逝得快，说话间，春节已经是遥远的过去了。现在，编辑部又开始策划第二届“水晶”“百合”奖以及《大众软件》读者调查活动了，这意味着距离炎热的夏天已为时不远。

热爱生活，健康游戏。


读者的闲言碎语

林晓：统计表明，去年“游戏剧场”栏目最受读者欢迎的作品是《杀龙》，把这个消息告诉小说作者文舟，他迷迷糊糊地说还有这等好事，鼓励了一番后再告诉他编辑部还有奖品给他，但领奖条件是要写出千字获奖感言……于是，就有了以下的这段文字。



一切都是偶然

■北京 文舟

MSN的声音“嘀嘀”响起，似乎有人在长篇大论地说话。从魔兽世界切出去一看，伟大的编辑JJ说：文舟，你的《杀龙》获奖啦！有奖品哦……什么什么奖？没看清楚，一时错乱竟然灭团了。很多小朋友们哭道：“你这个坦克怎么当的！”哦，很多神奇的掉线事件背后……

书归正传。

其实得到这个——得到大家的错爱我很意外。想起来《杀龙》连载了4期，我的另一小说又连载了两期，一年一共12个月……其实我写得好的游戏小说大概只有魔兽小说吧。喜欢写有些恶搞的小说，也喜欢在小说和游戏里面充当滥好人的角色，并结交很多有趣的朋友。

《杀龙》写了很久，大概有半年多。写一截，就放在那里了。什么？你们问写一截之后干什么去了？都是游戏迷，那还用问么。直到有一天，大软的编辑JJ来找我聊里面的故事，说，看了开头很有趣啊，你赶紧写完吧。用波斯话回答她：我游戏还没有打够，你让我怎么写啊！所以说，其实真正让我写完的还是那些从凭空架设的世界中得到的感动。希望每一个人都能从我的文字中得到同样的感动。

推销一下自己吧。我是一名职业写手，很早就在写小说了。魔兽小说还写过《迪菲娅的面罩》《贼与冰霜新星》等，当然，也写了很多其它的作品。游戏小说《星际的彩虹》，长篇小说《骑士的沙丘》《安眠》等。《安眠》刚刚上市，正在新华书店销售。其它中短篇则大都在《飞·奇幻世界》杂志上刊载。

除了《杀龙》之外，大多找到我的朋友都是因为我写了《冰霜新星》这个超恶搞的魔兽小说放在自己的博客“大汉朝第一快船”里。它让我结识了很多有同样喜好的创作爱好者，像2nd、[AOQ]cat等，都在用自己的文字维护着大家所喜爱的世界。也有人跑过来说，你的稿子又被人非法转载啦，当自己写的还改了名字在那里骗帖。其实我想在此说，那样做并没有关系，大家不必介怀，我早知道啦^^因为我偶尔会很自恋地用百度搜搜，看那些非法转贴的帖子后面大家都是怎样评价，已经飞得满天都是了么？不用说什么，见到这么多人喜欢我的作品，就一样都感到很快乐，真的不必介怀。转贴者一定都是喜爱我的作品的人，无一例外哦。没有贴出来，我哪来这么多朋友呢。

《魔兽世界》是大家的魔兽世界，网络的精神就是好东西大家一起分享。BS乱抢装备刷屏骂街，BS骗点卡的……

很感激喜爱游戏也喜爱文学的各位，是大家一起建立了奇幻世界，建立了理想王国。也很感激《大众软件》的各位让我的文字成为现实。大家，你们是我的衣食父母，我爱你们！P

责编悟语

责编之乱侃

■ Say

林晓姐姐可是很忙的，做栏目、接电话、拆看读者信件……当她笑眯眯地站在我身边时，那十之九九是为“催债”而来的。那个榜评……榜评还没轮到我吧……再说榜评是由Suki美眉负责，现在已改成“责编悟语”了？我倒！

前面的“责编悟语”，大概大家都看了。读者一定很纳闷，为什么大家都在说吃的呢？难道责编悟语要改成美食物语了？其实大家有所不知，责编工作对体力和脑力都有极高的要求，需要足够的营养补充。再说总说责编工作多辛苦，怎么显示我们的革命乐观主义精神？做完责编，找一饭馆大快朵颐一下，也是苦中作乐的完美表达方式。

上回书Cross说到的“神算伙计新疆来”，这新疆馆子可是野花、我和Artec发现的。话说那日夜色已深，晚饭还没有着落，野花道：“随便找些东西填肚皮吧。”“不行！”Artec同学一声断喝，“没有点儿好吃的，责编岂不是白当了？”于是找到了那新疆馆子，消费了140余大元。Artec同学说自打来到北京，就只吃了这么一顿饱饭。当然，伙计的神算技能让我们大吃一惊，于是他的美名在编辑部里广为流传。后来再去那饭馆，伙计已经不见了，或许他已经回新疆了吧。不过Artec同学断然否定了这个想法，“他一定是到更大的餐厅当大堂经理了。”

其实Cross说了东西南北，却忘记了说“中”。“中”就是印厂的食堂，虽无盖过东西南北的神通，但胜在方便不用跑路，质量不错还免费，借用某美编的话就是——要是每天吃鸡腿，那我每天都来……P


编辑部的故事



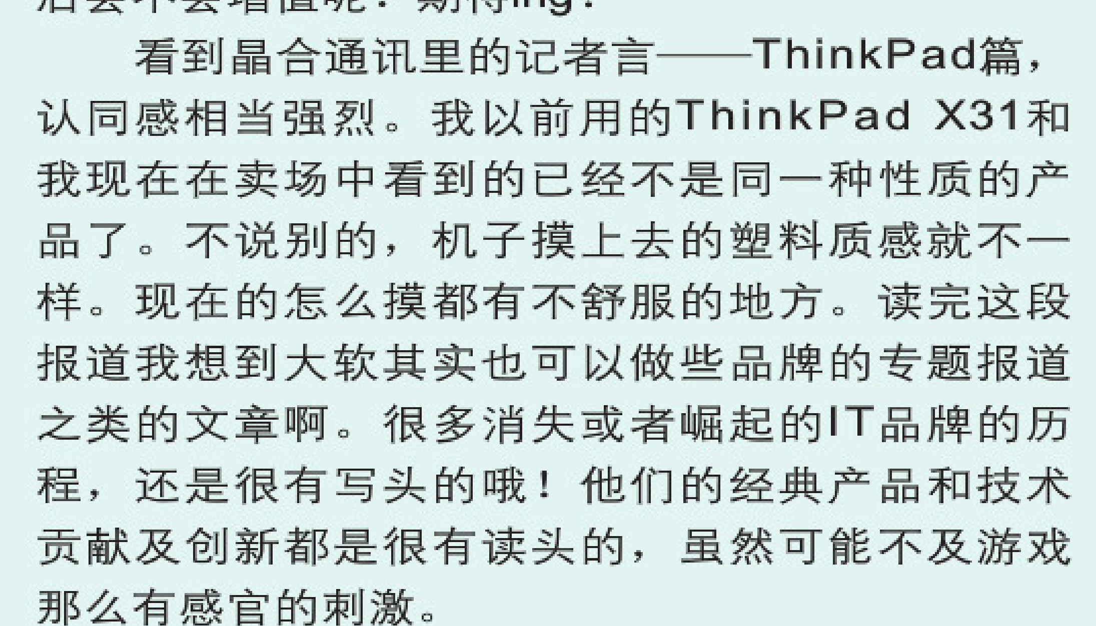
林晓姐姐，我是从大软第200期的时候开始疯狂迷恋这本杂志的。我自己平时对网游比较了解，想往大软投稿，但是不知道投稿的一些细节。比如投稿用的是什么格式的文件，排版是不是自己要排好再寄等等，你能给我一些详细的解答吗？先谢谢了。**（hujingyuxinxiang）**

林晓：稿件请尽量选择.txt纯文本格式，用E-mail附件发送。游戏方面的投稿信箱：单机游戏攻略为cross@popsoft.com.cn，网络游戏事件、技巧、人物、攻略为xiah@popsoft.com.cn，游戏评论、背景文化知识、电子竞技为yangli@popsoft.com.cn，游戏技巧、补丁、新游戏介绍为suki@popsoft.com.cn，游戏小说为linxiao@popsoft.com.cn。如果邮寄的话，请尽可能将稿件誊写清楚。投稿地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部（投稿栏目），邮编100036。稿件不用排版，但如果有图片的话，请标明图片在文中的位置，或者给图片标明单独的图注。无论什么形式的投稿，都请在稿件内容后面注明自己的真实姓名和联系方式。

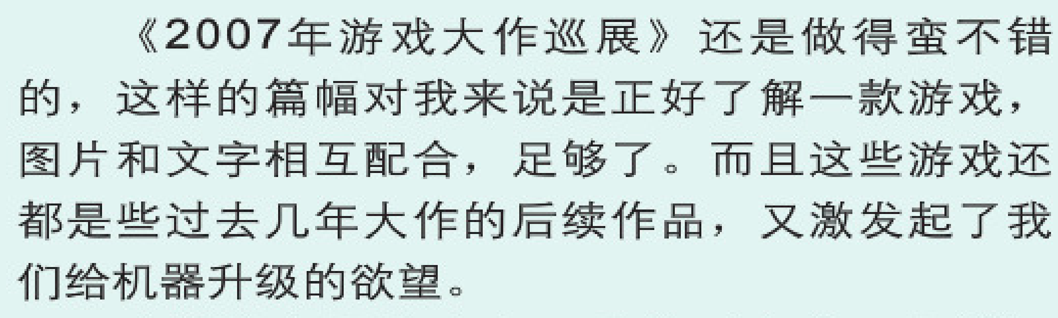


南京 信息员钱喆

拿到第05期杂志前去报亭买了本《大众数码》。创刊号抢到手了，还是挺激动的，想着以后会不会增值呢？期待ing！



看到晶合通讯里的记者言——ThinkPad篇，认同感相当强烈。我以前用的ThinkPad X31和我现在在卖场中看到的已经不是同一种性质的产品了。不说别的，机子摸上去的塑料质感就不一样。现在的怎么摸都有不舒服的地方。读完这段报道我想到大软其实也可以做些品牌的专题报道之类的文章啊。很多消失或者崛起的IT品牌的历程，还是很有写头的哦！他们的经典产品和技术贡献及创新都是很有读头的，虽然可能不及游戏那么有感官的刺激。



《2007年游戏大作巡展》还是做得蛮不错的，这样的篇幅对我来说是正好了解一款游戏，图片和文字相互配合，足够了。而且这些游戏还都是些过去几年大作的后续作品，又激发起了我们给机器升级的欲望。

这期的专题我个人不是特别喜欢，虽说还可以接受，但我个人很不喜欢杂志中讨论那些八卦无聊到一定程度的东西。不是么？讨论类的文章应当有意义些。关于“拼客”这个新鲜的概念还是第一次接触，又是新东西，欢迎欢迎。以后还是期待这种普及新文化新潮流的文章能多看到些，毕竟我们在这个网络普及的年代坚持看杂志，也是希望它能给我们带来一些我们所关注不到的事物和比网络上更深入更客观的报道，否则杂志也就失去了优势，对么？

网友 Sincerely Bob

一直很喜欢看冰河的文章和他的评论。03期的《感恩中国》看后，颇多感慨。当我们还在为游戏里的装备拼杀，花了大量的钱财去玩一个游戏的时候，还有很多人连最基本的生活都保障不了。张仁杰无疑是可敬的，但我想更重要的是我们要去做一些实实在在的努力。正象张说的，得个奖并没有什么实质上的意义。我想，大软作为一家非常有影响力的媒体，能否考虑成立一个爱心基金，由我们的读者来捐款。比如我们把玩网络游戏的点卡钱节省出哪怕十分之一来，贡献自己的爱心，去帮助那些有需要的人们，或者直接提供帮助者的名单给有能力的读者。一些杂志比如《视野》就已经成立了“爱心天使”这样的平台。

记得在2005年大软第200期的特刊上，冰河和生铁的两段文字让我印象深刻。冰河的是“通过文字让读者自己思考问题答案，这是更艰难，却更有意义的工作。”生铁的是“我相信我通过自己的工作改变了一些人的生活态度……”。

大软做这样的报道还是很出乎我的意料。记得林晓JJ最近回复读者的时候说，新版的大软目标就是要多出精品。是啊，精品才更有价值。还有一个问题就是我们要把这种精品意识外延。“站在杨丹的墓前，任何言语和理由都变得苍白”，那么，我希望我们来做一些努力，让这样的遗憾少一些。



林晓：每期杂志出版后，忐忑不安等待着读者寄来的阅读感受——夸赞的，批评的，感触颇多的……有回应就是一种共鸣，让我觉得那是身为编辑悠长的幸福。鸡同鸭讲以及对牛弹琴，都会令人惶恐，从而丧失感受力。

印象大软

“3·15”年年过，多少有些麻木。但今年大软的专题很有新意，所揭示的问题令人惊讶。“3·15”与诚信紧密相关。当诚信问题不仅出现在了商业的角落，更蔓延到维权者内部时，我们的合法权益将何去何从？病毒也与诚信挂钩。年初的病毒“大餐”能够成长为百万人的“筵席”，在于天时地利，在于其作者手段高超，但归根结底，是某些人网络道德和价值观的缺乏所致。事实证明，“诚信”不是过时的关键词。倡导诚信，大的方面，有助于社会主义精神文明建设；小的方面，有利于每个公民的网内网外生活。“人无信不立”，那我说，“市无诚不活”。愿诚信带给市场与网络更多活力。**（孙梦翔）**



林晓：2007年08期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

答游戏问题，赢取优秀游戏

《无冬之夜2》即将上市的时候，星空娱动代理的另一款大作《模拟城市大亨——纽约》也快要与玩家朋友见面了。这两款游戏是模拟经营类和角色扮演类中的顶尖产品，通过它们玩家朋友可以享受到不同类型游戏独特的魅力。现在，只要回答下面几个问题，你就可能有机会获得星空代理免费赠送的这两款游戏中的一款。玩正版游戏，享受不一样的人生。请问：

1.《模拟城市大亨——纽约》属于什么类型的游戏？
A 大型策略模拟游戏
B 即时战术游戏
C 策略回合制游戏
D 即时战略

2.《无冬之夜2》的开发公司是
A ASCARON
B ATARI
C BioWare
D OBSIDIAN

3.《模拟城市大亨——纽约》可以营运超过多少种生意？
A 10种
B 50种
C 70种
D 100种

4.《无冬之夜2》允许玩家拥有多少同伴？
A 0个
B 1个
C 2个
D 3个以上



火眼晶晶认门派

活动主办方：网易、大众软件

《天下贰》是网易在2007年推出的首部大型网络游戏。在游戏中，你可以选择八大门派中的一个，开始自己的游戏之路。每个人都有不同的资质、悟性、喜好与信仰，这也注定了不同的人将踏上不同的修真之路。踏入这个江湖的玩家，他们将会面临不同的选择。这些选择没有所谓的对错，却代表了不同的修真方向，也反映出不同人的内心世界。

现在就要考考你的眼力和脑力了——你可以将《天下贰》中的门派和相应的介绍准确配对吗？将你的答案寄回杂志社，我们将从答问问题的所有玩家中抽取6名幸运者，奖品为清华紫光U盘一个。其余全部答对的玩家也可参加抽奖，我们将抽取40名幸运玩家，奖品是可爱的网易表情包子一个。

门派介绍编号为1～8，门派名称编号为A～H，请用直线将对应的门派介绍和名称连接起来。

请将答案寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 《大众软件》编辑部 收 邮编：100036或 E-mail：linxiao@popsoft.com.cn（请在信件或电子邮件上写明：“火眼晶晶认门派”有奖活动）

1.玄女传道窥天机 **武器：单刀副手盾牌**	**A.荒火教**
2.力拔山兮气盖世 **武器：长柄刀或双锤**	**B.天机营**
3.鸿钧一气化三清 **武器：法剑**	**C.奕剑听雨阁**
4.斩妖除魔天地间 **武器：长剑**	**D.太虚观**
5.针药岐黄济世心 **武器：金针**	**E.冰心堂**
6.弯弓捻羽逐九日 **武器：长弓**	**F.魍魉**
7.夜魅幽影鬼神惊 **武器：双短剑**	**G.翎羽山庄**
8.天地万法神通明 **武器：仙杖**	**H.云麓仙居**



到底谁落伍？

■晶合实验室 Artec

当榜单以“迅雷不及掩耳盗铃之势”飞落在我的桌子上时，我才恍然发觉时间飞速，转眼间又轮到我评榜了。仔细看看榜单，排行榜加上爬行榜，我一直在用的软件有4款：

1.WinRAR。自从高中时代同学用它将《大航海时代2》压缩在一张3英寸软盘上起，我就开始用它。原因很简单，我便是那个要解压缩进入这款游戏的人。

2.BitComet。已经快一年没用它了，但是每次装系统我都会把它装上。

3.暴风影音。一款真正好用的软件。

4.金山毒霸。就好像出门总要穿衣服，上网还是要装个杀毒软件聊以自慰。

实际上我每天会用到的软件并非只有以上4款，但是它们似乎都不为投票者钟爱，不是被自家小弟踢下榜，就是干脆上不了榜。我已很久没尝试过新软件了，哪怕是某个经典软件的新版本——比如Windows优化大师。因为我有个不好不坏的毛病，只要习惯了就不想有变化，不管是习惯了使用某款软件，还是习惯了不用某款软件。总之，我的潜意识里就是不想有变化，除非迫不得已。

最近因为ACDsee对数码相机拍摄的RAW格式支持不完善，我为寻找一款能“通吃”各种RAW文件的图形处理软件而着忙。cOMMANDO给我推荐了Nikon Capture NX，他说这软件不仅能处理RAW格式，还有绝技——“改天”——无论天空拍成什么样子，都能改得碧蓝如洗、晴空万里。于是我兴高采烈地耍了一阵子，然后发现它可很好地支持JPEG格式，但是却只认尼康相机的RAW格式，我只好继续寻找。

“别理我”建议我试试SilkyPix，优点是可支持几乎所有相机拍摄的RAW文件。但是我很快发现有个严重的问题他没说：这软件通吃各种RAW不假，效果也堪称出类拔萃，不过速度慢得令人发指，处理20张照片的时间足够吃顿饭了。结果我只好先用SilkyPix转换格式，再用Capture NX修改色彩，然后用ACDsee批处理作业来修改尺寸什么的。你看，弄了半天，我还是回到了ACDsee。即使它不能很好地支持RAW格式，即使我痛恨它提供的MP3和视频播放功能，可毕竟我已经习惯使用它了。

隔壁的星尘一天到晚捣鼓各种软件和零食，呃，他确实是将零食和软件同等对待的，一边测试新软件，一边尝试新零食。他说《光影魔术手0.23》是款很好用的软件，批处理操作简单快速，还能给图片自动加上好看的边框，并且把我的名字和拍摄时的参数也顺手放上。这可真是个好东东，用某人的话来说就是“上等”，不仅功能全面、操作简便、拥有流畅的处理速度，并且还是一款绿色软件，不会在系统中留下“难以磨灭”的痕迹，我很快用它取代了ACDsee。

兜了一大圈，发现我还是没有用上真正的新软件。Capture NX的前身是Nikon Capture，光影魔术手第一版的发布时间距今也有数个年头（不是我懒，实在是查不到，至少2004年的时候已出到v0.16版），即使SilkyPix也悄悄进化了若干个版本。这么说起来，我似乎很多年没有在某个软件刚刚出现的时候用过它。难道我已经落伍了吗？

回顾一下两张榜单，再看看装在我自己电脑中的软件。听歌用Foobar（不是最新版的），上网用IE6，QQ的版本号停留在2006年的某个Beta上，MSN已经快一年每天都提醒我有新的版本可用，就连几个网络对战平台也嫌弃我的版本低……“老版本比新的好用”，我一贯用这个“老版本”的借口。可是仔细想想，过去我觉得ACDsee 3好，不肯升级；后来大家都用ACDsee 6，我又发现5版的好用；等到大家都用8版，我还停在6上……除了每天自动更新的杀毒软件（不升级心里不踏实啊），我似乎永远落在时代后面。

像我这样的人还挺多，我总能听到有人说“某某软件还是老版本好”，我们总是在别人迈进到最新版本之后，更换到他们抛弃的版本——这实在是太矫情了！嘴上说讨厌新软件增加的繁复功能，其实最后还是要用它，而且可能比那些勇于体验的人用得时间更长。除了使用习惯的问题，似乎只能用硬件问题来辩解，因为我没那么多钱升级最新的硬件，新软件在老电脑上运行起来必然效果不佳，所以我坚持用老软件。这借口只能反映另一个事实，那就是我连硬件也走在别人后头。可不是吗，我还在用着RADEON 9600以及从二手市场淘来的19英寸CRT。每当隔壁那个爱吃零食的家伙叫嚣着要换液晶显示器时，我就会跳起来说“CRT色彩好”。

其实从杀毒软件上就能看出来，从来没有人抱着老版本的杀毒软件不放，凡是能升级的都忙不迭地在升级，因为我们需要它的功能一天比一天全面，性能一天比一天强大，否则上网就心虚，下载就害怕。有时候我想，总有一天，我们的操作系统将不再捆绑某个浏览器，而是和杀毒软件融为一体，这样就不会再落伍了。

PS：最近《光影魔术手》升级到了v0.24，我也悄悄升级了。智能ABC5.22已换成了榜上的紫光华宇拼音输入法。P



本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	Poco 2006 Build 1120	8 905 680
2	BitComet 0.84	1 215 408
3	千千静听4.6.9圣诞特别版	952 860
4	Vagaa哇嘎画时代2.6.4.3	749 912
5	Thunder（迅雷）5.5.6.274	622 284
6	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	577 612
7	Web迅雷1.6.0.87	536 728
8	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	496 884
9	BitSpirit（比特精灵）简体中文版3.2.2.215正式版	445 996
10	PPStream 1.0.4.641	440 244

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年3月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	3033	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	2	2801	○	金山公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	3	2667	○	鲁锦
天网防火墙Athena2006	v3.0	4	2609	↑	众达天网技术有限公司
超级兔子魔法设置	7.96	5	2558	↑	蔡旋
木马克星（iparmor）	v2007.51	6	2534	↓	罗建斌
金山游侠	V	7	2349	↓	金山公司
WinRAR	3.62	8	2221	↓	Eugene Roshal
BitComet	0.84	9	2207	○	RnySmile
金山快译	2007	10	2189	○	金山公司
Real Player	10.6中文版	11	2110	○	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	12	2088	○	Guliverkli
金山词霸	2007	13	1999	↑	金山公司
紫光华宇拼音输入法	v5	14	1963	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
新浪UC	v2006	15	1564	↓	新浪UC
网际快车	1.81	16	1474	○	JetCar软件工作室
Windows Media Player	11	17	1354	○	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	1110	○	东石软件公司
Maxthon	2.0 Beta2	19	985	○	MySoft Technology
暴风影音	2007 v7.02	20	971	NEW	暴风网际科技有限公司

大众软件

2007年 第一季度 01—06期 合订本

2007年4月中旬震撼上市！

敬请期待！



发行电话：010—81605321　65025164

DELL 戴尔™ 依你而为

Dell推荐使用正版Windows Vista™ Business。



别人看不到的价值 我能发现

在价格与价值之间划上不等式，是我最大的成就。只有真正拥有非凡的价值，才能得到我的认同。

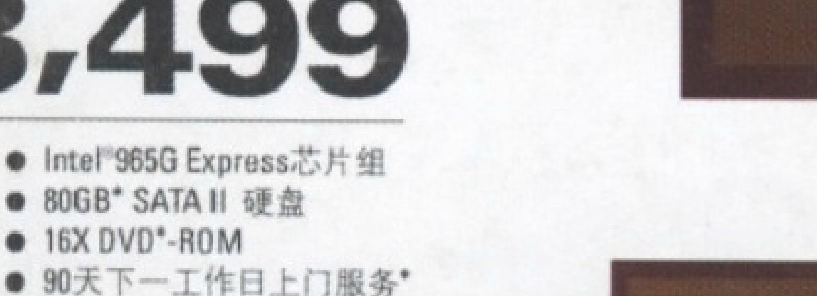
作为鉴赏家，我要我的电脑同样独具价值。在平实的价格背后拥有令人惊喜的品质和服务。我要我的电脑成为我最大的珍宝。

所以 我选择戴尔



Dell™ Dimension™ E520-n 经济实用

E-VALUE 配置代码：Q220401

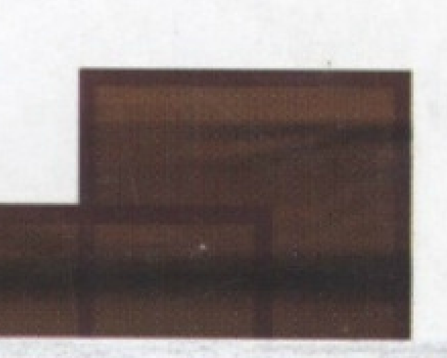


¥3,499

- 英特尔®赛扬®D处理器347
- 512MB DDR2内存
- 17 英寸彩色显示器
- Linux
- 集成英特尔® Graphics Media Accelerator X3000显卡
- Intel®965G Express芯片组
- 80GB* SATA II 硬盘
- 16X DVD*-ROM
- 90天下一工作日上门服务*

+RMB649元升级至15英寸液晶显示器和3年下一工作日上门服务*

优惠有效期：4月14日－4月20日



Dell™ Connect™ 通过宽带连接您的电脑，实施远程修复 | 全面保护服务* 避免意外事故造成的昂贵维修或更换费用 | 下一工作日上门服务* 足不出户，您的计算机就能得到修复

戴尔商务服务计划：让您无需费时费力左右挑选服务内容，戴尔会根据您的实际情况为您做出选择，更可享受优惠的总体价格。



Dimension™ E520-n 稳定超值

宽屏液晶显示器 升级强力特惠

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器631 (3.0GHz,2MB L2 Cache,800MHz FSB)
- Intel®965G Express 芯片组
- 512MB DDR2内存
- 80GB* SATA II 硬盘
- 17 英寸液晶显示器
- 集成英特尔® Graphics Media Accelerator X3000显卡
- 48X CD-RW/DVD* Combo Drive
- 1年下一工作日上门服务*

免费升级至双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器915

优惠有效期：4月14日－4月20日

电话订购价 ¥5,099 网上订购价 ¥4,399 网上订购优惠 ¥700

E-VALUE 配置代码：Q220405

+RMB799元升级至20英寸宽屏液晶显示器
+RMB599元升级至1GB内存和160GB*硬盘

Dimension™ E520 稳定超值

宽屏液晶显示器 升级强力特惠

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器631 (3.0GHz,2MB L2 Cache,800MHz FSB)
- 正版Windows Vista™ Home Basic
- Intel®965G Express芯片组
- 512MB DDR2 内存
- 80GB* SATA II 硬盘
- 19 英寸液晶显示器
- 集成英特尔® Graphics Media Accelerator X3000显卡
- 48X CD-RW/DVD* Combo Drive
- 1年下一工作日上门服务*

免费升级至双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器915

优惠有效期：4月14日－4月20日

电话订购价 ¥5,799 网上订购价 ¥4,699 网上订购优惠 ¥1,100

E-VALUE 配置代码：Q220406

+RMB999元升级至22英寸宽屏液晶显示器和3年下一工作日上门服务*
+RMB599元升级至1GB内存和160GB*硬盘



Inspiron™ 640m 移动高效

14.1英寸WXGA 液晶宽屏

- 英特尔®迅驰®双核移动计算技术*
  - 英特尔®酷睿™双核处理器T2080(1.86GHz,2MB L2 Cache,533MHz FSB)
  - Intel® PRO/Wireless 3945 Dual Band 802.11a/g 54Mbps Wireless Mini card
- 正版Windows Vista™ Home Basic
- Mobile Intel®945GM Express芯片组
- 512MB DDR2内存
- 120GB* SATA 硬盘(5400转)
- 14.1英寸WXGA 显示屏
- 8X DVD+/-RW*
- 1年全面保护意外损坏支持服务*
- 集成英特尔®Graphics Media Accelerator 950显卡 (224MB共享内存)

免费升级至1GB 667MHz 内存

优惠有效期：4月14日－4月20日

电话订购价 ¥8,499 网上订购价 ¥6,699 网上订购优惠 ¥1,800

E-VALUE 配置代码：Q529401



Inspiron™ 6400 宽屏动力

15.4英寸WXGA 液晶宽屏

- 英特尔®迅驰®双核移动计算技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5500(1.66GHz,2MB L2 Cache,667MHz FSB)
  - Intel® PRO/Wireless 3945 Dual Band 802.11a/g 54Mbps Wireless Mini card
- 正版Windows Vista™ Home Basic
- Mobile Intel®945PM Express芯片组
- 512MB DDR2 内存
- 120GB* SATA 硬盘(5400转)
- 15.4英寸Wide Aspect XGA TFT 显示屏
- 24X CD-RW/DVD* Combo Drive
- 1年全面保护意外损坏支持服务*
- 256MB ATI Mobility™ Radeon® X1400 Hypermemory™ 显卡

免费升级至1GB 667MHz 内存

优惠有效期：4月14日－4月20日

电话订购价 ¥9,299 网上订购价 ¥8,299 网上订购优惠 ¥1,000

E-VALUE 配置代码：Q520412

戴尔推荐您购买正版Microsoft® Windows Vista™的戴尔电脑，带给您安全、稳定和服务。

凡购买戴尔Dimension™/Inspiron™预装正版Windows®操作系统系列机型的用户，加RMB120元即可获得McAfee® 杀毒软件15个月。



Dell™ 810 多功能一体机

- 打印速度：13ppm* (彩色) 13ppm* (黑白)
- 打印分辨率：4,800 x1,200 dpi
- 扫描*分辨率：600 x1,200 dpi
- 1年下一工作日上门服务* 和1年高级更换服务*

原价¥659 网上订购 ¥449

Dell™ 17" 液晶显示器



- 对比度：450：1
- 亮度：300cd/m²
- 分辨率：1280x1024
- 可视角度：+/-65°垂直 +/-70°水平
- 3年有限保修

原价¥2,499 网上订购 ¥1,549

Dell™ 19" 液晶显示器

- 对比度：500：1
- 亮度：300cd/m²
- 分辨率：1280x1024
- 可视角度：+/-65°垂直 +/-70°水平
- 3年有限保修

原价¥3,499 网上订购 ¥1,899

优惠有效期：4月14日－4月20日




采用正版Windows® Vista™ 操作系统的戴尔电脑，带给您跨越时代的电脑操作新体验

安全购买 放心在线购买戴尔产品 | 随心配置 在线下单 信息安全 dell.com.cn/12 | 固定电话方可免费拨打 800-858-2018

邮发代号：82-726
零售价：¥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN